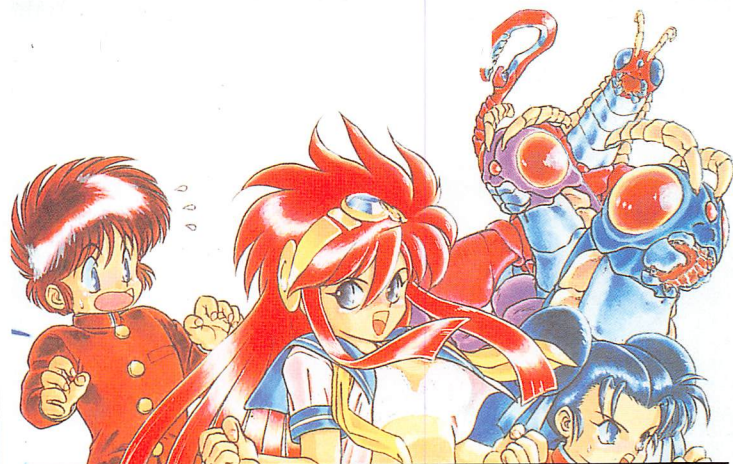
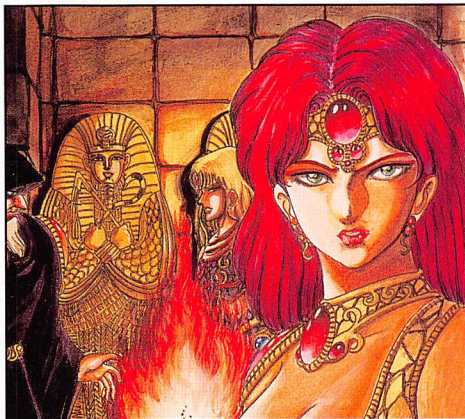
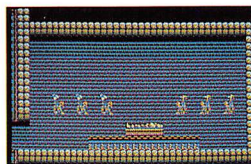
平成4年9月10日発行(毎月1回10日発行)第6巻第9号(通巻66号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
MSX・FAN
MOOK
MSX・FAN
毎月ディスクが付録!!
「キャンペーン版大戦略II」
マップ&キャラ募集中!
㊙情報満載
〈プリメのMAPコレクション、
SLG実力診断テストほか〉
ゲーム十字軍
今月のファンダム!
MIDNIGHT FIGHT
VAGUE CITY
THIN FAT
ATTACK
シムシティー
プリンセスメーカー
キャンペーン版大戦略II
特別付録
スーパー付録ディスク
「キャンペーン版
大戦略II」
ユニット・エディタ
キャラクタのパラメータ&
グラフィック・エディット・ツール
NEW
デッド・オブ・ザ・ブレイン
1 9 9 2
SEPTEMBER
9月
情報号
980YEN
●掲載ゲーム&音楽演奏全プログラム(40本)
●掲載CG
●FM音源のドライバ2本とオリジナル曲
●MIDI演奏データ
●クイズ&オマケファイルほか
CAMPAIGN VERSION
大戦略II UNIT EDITOR
(C)1992 MICRO CABIN CORP.
第6回ファンダム・プログラム・コンテストしめ切り迫る!

brother

パソコンソフト自販機 TAKERU

1.血ぬられた王家の秘宝
2.魔の下僕ガッシュの陰謀　3.心を失った姫君
4.嘆きの神殿　5.魔王ギルバレスの迷宮

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ第2弾！圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。最も危険な冒険に、今、出発せよ…！

好評発売中

※「ピラミッドソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中) が必要です。
※「戦国ソーサリアン」(¥4,800) も好評発売中！

TAKERU価格 3,500（税込）

■対応機種：MSX2 ■企画/制作：ティールハイト

速報!! ピラミッドソーサリアン・戦国ソーサリアン カップリングパッケージ 好評発売中

急きょ決定したビッグニュース！なんと、「ピラミッド」と「戦国」 2つの追加シナリオが入って7,800円(税別)という、モノすごくお得な限定パッケージ版が発売！全国で3,000本しかない、超貴重品！ただ今発売中！とにかく早いもの勝ちだ！品切れの際はゴメンネ。

特報！ すでに「戦国ソーサリアン」を買ってくれた君へ

いち早く「戦国」を買ってくれた君にも、ちゃーんと特典があるヨ。「戦国ソーサリアン」お買い上げ票同封の上、通信販売のみで、なんと「ピラミッド」が3,000円(税込)で買えちゃうのだ！もちろん、カップリングパッケージに入ってるよ！熱烈ファンに、絶対損はさせないTAKERUなのだ！

「ピラミッドソーサリアン」だけ欲しいっていう君へ

ただ今、「ピラミッドソーサリアン」単体パッケージが発売中〃 これは3,800円(税別)だ！これを買ってほしい〃そしてビックリ、TAKERUからは3,500円(税込)。こちらもただ今、発売中〃このどちらかを買ってくれっ！

ブラザー工業株式会社　〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

通信販売
通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい
代金引換は一度、現金書留て申し込んで頂いた方に案内させて頂きます

MSX·FAN 9 1992 SEPTEMBER CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC（通称FM音源）に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSX×1で動くタイプのものは MSX MSX2/2+、MSX2は MSX2/2+、MSX2＋でしか動かないものは MSX2+専用、ターボRでしか動かないものは MSX R と表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について

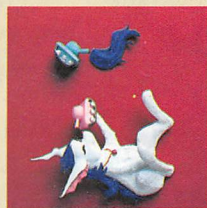
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ **03-3431-1627**

なお、編集部は夏休みのため、8月8日〜16日までお休みです。

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは、徳間書店販売総務部（☎03-3433-6231）まで

発売前にゲームのシステムをチェックしよう!

FAN-ATTACK

Sim City シムシティー

イマジニア
☎03-3343-8900
8月下旬発売予定

媒体	2DD×1
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定
マウスに対応	

PC－98版の完全移植を目指しているというMSX版『シムシティー』が、ATTACK初登場。だいぶ確定してきた仕様の発表と、アイコンの基礎説明を中心に今月はお送りするのだ。

MSX FAN 付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

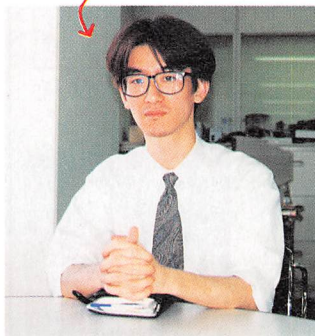
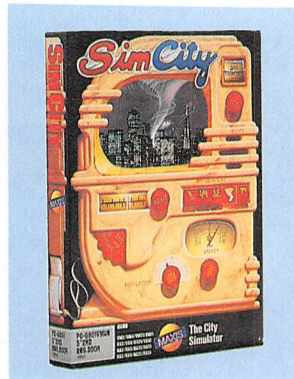
できぬなら 取材に行こう「シムシティー」

ついに巻頭におどり出た『シムシティー』。予定される発売日もせまってきて、わがMファン編集部としてもドキドキわくわく状態なのである。

ところが、こちらの期待とはうらはらに、ゲームサンプルは一向に上がってこない。新しい画面はチョロチョロともらってはいるのだが、「これぞ!」というのがまだとどかないのだ。アンケートハガキを見ても、『シムシティー』を特集してくれ、という意見が最近とくに目立ってきている。編集部としても、少しでも多くの情報をできるだけはやく紹介したいわけで、出し惜しみやイジワルをする気は毛頭ない。Mファンは、いつだってみんなの味方なのである。

そこで今回は、5月情報号につづき、東京は西新宿にあるイマジニアへと足を運び、開発課の本間さんに話を聞いてきた。その席で発覚した情報や、すでに確定している仕様など、『シムシティー』というゲームの全貌を次のページにまとめておいたので読んでもらいたい。

あと今月は、街をつくっていくために必要なアイテムの解説と、街づくりの第一歩とでもいうべき基本的なアイテムの活用法も紹介していく。ただ、MSX版はまだ遊ぶことができないため、PC－98版を使って街をつくっているのであしからず。

では、付録ディスクに収録されている最新画面とあわせ、記事を楽しんでもらいたい。

⬆イマジニア開発二課の本間さん。今回、いろいろお世話になったのである

⬆98版のパッケージ。MSX版も、これとおなじになるらしい

⬅編集部が持っていった『シムシティー』の画面写真をのぞきこむ本間さん。う〜ん……

「シムシティー」はこんなゲームだ！

このゲーム、マニュアルによると「リアルタイム・シティー・シミュレーション」ってことになっている。なんだか難しそうな呼び名だけど、かんたんにいってしまえば、市長さんになるゲームなのである。ひと口に市長さんといわれてもピンとこないかな？　つまりプレイヤーがすることは「街」を育てること。何にもない見渡すかぎりの大草原に家を建て、ビルを建て、工場を建てて開発、発展させて世界一の大都市を生み出すのだ。

さて、ゲームの中にかぎらず、世界中の市長さんが望んでいることというのは住民のしあわせを願うことだ(日本じゃわからんけど)。そしてこのゲームに出てくるその住民こそ、タイトルでいわれている「シム」たちだ。シムというのはシミュレーテッド・シチズンの略で、わかりやすくいえばシミュレーションされた住民のこと。彼らとプレイヤーである市長さんのかけひきがこのゲームの基本的な作業なのである。だから市長さんがすることは「ここに家を建てよう」ではなく「ここに家を建ててもらおう」なのだ。この2つの言葉には大きな差があり、つまりプレイヤーは自分で家を建てることはできない。すべてはシムの気持ち次第というわけ。

シムたちを満足させる街は現実と同じと考えていい。具体的にあげていけば、土地の区画整理、税金、交通整理、公害・災害への対策、犯罪の取り締まりなどなど。これをおこたればシムたちはキミの街を去ってしまい街は永久に発展しないし、発展すれば今度はシムたちから市長さんに文句をつけたり「港をつくれ」と要求したりするのだ。はたしてキミは、自分の街をメガロポリス東京のような大都市にするのか。はたまた軽井沢のようなリゾート地を目指すか。それは市長の胸次第というわけ。

最後にMSX版の仕様について。MSX版はPC－98版のほぼ完璧な移植であり、もっともスタンダードな『シムシティー』が楽しめるわけだ。基本的にマウスを使用し快適な操作が可能だが、MSXユーザーのことを考え、パッドにも対応しているのだ。さらに、漢字ROMを持っていれば、日本語表示と英語表示のどちらか好きなほうを選ぶことも可能になっている(漢字ROMなしの場合は英語表示になる)。ここまで基本ユーザーのことを思って移植してくれるとはまるで理想の市長さんのようなソフトだね。

基本画面はこの2つ

ゲームには2種類の画面がある。まず土地の全景を表示する「市街全景」。街のデータ表示もこの画面で行う。もうひとつは土地の部分拡大をする「エディット画面」で、土地に手を加えるときに使う。ここで載せた2枚の写真はMSX版で開発途中のもの。

●市街全景

↑土地を開発した所がひと目でわかる

●エディット画面

↑実際、ゲーム中はこの画面がほとんど

MSX版最新画面

↑これはMSX版の開発中画面。前号の写真とくらべると少しずつ進歩しているのがわかる

漢字ROMで日本語表示

本文中でもふれたけど、『シムシティー』は漢字ROMがなくたって遊ぶことができる。もっとも、その場合は文字の表示が英語になってしまうのだが、ゲーム中で使われる英語のコメント文はそんなに難しいものではない。それに、お決まりの文章が数パターンあるだけなので、なれてしまえば、そうヤッカイなものでもないだろう。かえって英字のほうが雰囲気あるかも。

●漢字

↑日本語だとわかりやすい。画面は98版

●英字

↑英語だとこうなる。画面は98版

シナリオで災害と戦え

『シムシティー』の楽しみは、自分だけの街をつくるだけではない。有名な街(都市)の市長さんになって歴史的災害を体験(!?)できる「シナリオモード」というのもついているのだ。

選べる街は全部で8つ！　その一部を書き出すと、1906年・サンフランシスコの地震、1944年・ハンブルグの爆撃(火災)、2010年・ボストンのメルトダウン、1957年・東京の怪獣上陸、などなど(なかには未来の話もあったりするが)、興味深いものばかり。

↑防災訓練にはもってこい!?　画面は98版

怪獣出現

↑自然破壊がすすむと怪獣！　これも98版

これらはすべて、災害が起こる数年前という設定で、ゲームがスタートする。市長さんは、まもなく起こるであろう災害の対策を練り、それに全力をつくして立ち向かっていくのである。シナリオではそのほかに洪水、犯罪などがあるけど、通常プレイだとさらに竜巻やら飛行機事故やら、なんでもアリだ(災害ナシに設定することも可)。自然との戦いに打ち勝ってこそ、真の市長さんなのだ。

街はこうして誕生する

本当にかんたん・アイコン操作

いよいよ具体的なゲーム説明に入るぞ。このゲームのほとんどの操作は、画面の左側にならんでいるアイコンを使って行われる。これらはすべて、建物を建設したり、建設用地を決めるためのアイコンなのだ。まずはこれを選び、マップ上の好きな場所にカーソルを持っていきユニットとして配置していく。

ただ、いちばん下の虫めがねのアイコンは、土地の「調査」をするもので、これを使うことにより、人口密度や地価がわかるようになっている。まあ、最初のうちは使わないので忘れていいてもいい。むしろ大事なのは、この下にある表示。これは「要求表示」といって、住民が今、どの建物が必要か教えてくれるので建設のめやすにしよう。

これがアイコンだ

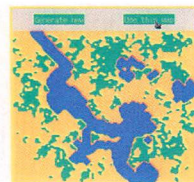
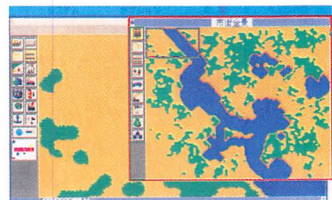
住民の要求

左から商業(C)、住宅(R)、工業(I)。完成版ではこれの上下に棒グラフが現れ、リアルタイムで増減する。上方向にあれば、その種類の建物(用地)をもとめ、下方向ならばそれ以上増加させなくてもいい。住民の要望はこの3本に集約されているのでこまめに確認することが必要

STEP1 土地を決めたら、まず原発

では、実際にゲームを始めてみるが、今回はまだMSX版のサンプルがないのでPC−98版を使うことにする。

まずは、マップセレクトから。さまざまなマップが用意されているので、気に入ったものをひとつだけ選ぶのだ。

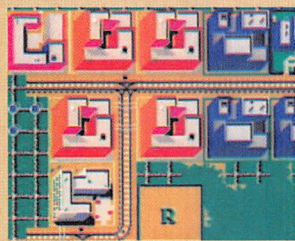
場所を決めたら、そのマップのどのへんから手をつけるかを決めてエディット画面へ。いよいよアイコンを使って建物を置く作業に入るわけだ。最初に建てるのは街の心臓ともいうべき「発電所」。電気がないとすべての建物は活動しないのである。

マップセレクト。このときに街に名前をつけることができるのだ

よし、このあたりから街をおこそう。ああ夢は荒野をかけめぐる

文明の灯

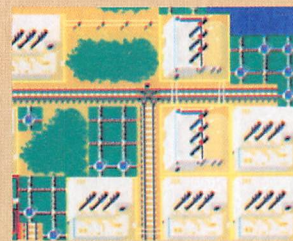
何はなくともまず原発。いけっ、原発。わが前に敵はなし。あぶない

アイコン解説

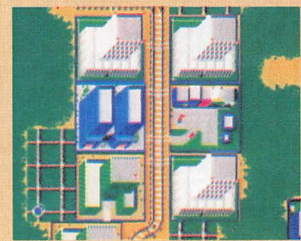
住宅地

住民が生活する大事な居住地ユニット。これと工業、商業地域の3つが街のほとんどを占めることだろう。住宅地のポイントは建てる位置にある。住民の住みやすい所につくろう。スラム化してしまった住宅地は病院や教会になり、人が住まなくなってしまうこともあるので注意。目指すは高層マンションだ!

人口増加は住宅地の建て方で決まるぞ

工業地域

工業地域は産業の発展にかかせないだけに、地域との結びつきが大切だ。一大工業地帯をつくってしまうと、逆に公害問題や犯罪を生み出す原因にもなるからだ。公害をほったらかしにしておくと、怪獣が誕生して破壊のかぎりをつくし、とりかえしのつかないことになる。工場は自然との調和が大事なのだ。

煙突のならぶ姿は壮観だけど公害が……

商業地域

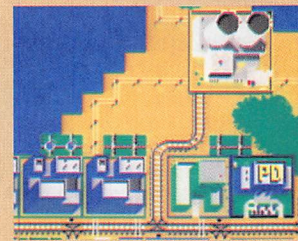
都市といえばビルディング。商業地域は街の文化を発展させるユニットだ。はじめは商店街やガソリンスタンドだけど、発展すればオフィスビルや超高層ビル街にまで変化する。発展には工業、商業とも住宅地からの交通の便が大きく関係してくる。ビル街が発展すると、交通渋滞など新たな問題が市長を襲う。

なんとなく無機質的な印象の商業ビル街

発電所

電線

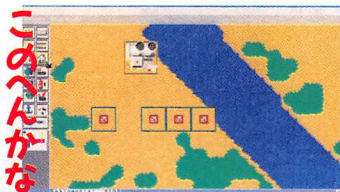
発電所には2種類ある。ひとつは火力発電所で、安価だが公害の元凶にもなるし出力も弱い。おすすめは原子力発電所のほうで、ちょっと高価だが公害はなし。出力も高い。しかしメルトダウンの危険もある。

ユニット同士が隣接してれば電線は不要

※6〜7ページの画面写真は原則としてPC−98版です。ただし、アイコン写真のみMSX版を使用しています。

STEP2 住民がいなきゃ始まらない

発電所を建てたらいよいよ住宅地の建設に乗り出すぞ。街の主役は何といっても住民。住民の住みやすそうなところを、発電所近くに探そう。緑や水が近くにある環境の良さそうな所がいい。置いたユニット同士はあまり密集させないことが重要。これは、建物のまわりに道を引くためで、そのスペースを確保しておかなくてはいけないのだ。

いくつか住宅を建てていくと、住宅の中央に雷マークが点滅しているのに気づく。このマークは、電気が来てないよという合図だ。そこで発電所から住宅地まで電線を引くことになる。ボタンを押しながらカーソルを移動させていくと、どんどん電線を引いていく。これで住民が少しずつ住み出すぞ。じゃん。電気を大切にね。

このへんかな

こんなところに住みたいな、と思った場所に建てろ

原発のある暮らしっていっても、こんな近くによく住むよなあ

さあ、これでサイは投げられた。住民が引っ越して来た様子をながめる。感慨ひとしお(大げさ)

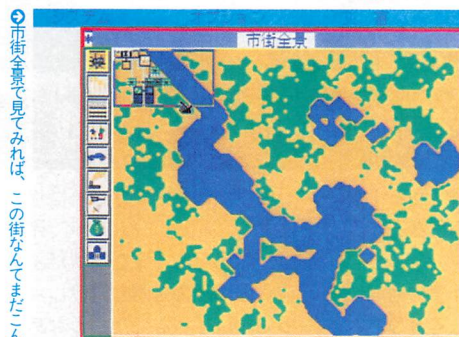
STEP3 産業をおこして発展だ

住民が住み出したら、今度は彼らに職を与えてあげよう。住民は大人数で大きく発展する工業地域を望んでいる。しかしこの位置が難しい。住宅地に隣接していたら、住民は公害を嫌がってそんな住宅地には住まなくなってしまうし、あまりに遠くへ置くと交通の便が悪くて産業は起こらないのだ。場所を決めたら、さっきの電線と同じ操作で道路を引いてやり、発展を待つ。そのうち工場ができてくるぞ。そのころになったら住宅地も増やし、別の位置に商業地域を開こう。さあこれで街の発展に必要な基礎はできた。しかしこれからが本番なのだ。

工業

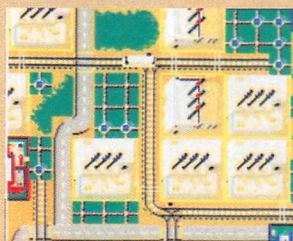
産業はまず工業から始めよう。数十年後には成果が現れるだろう。

商業

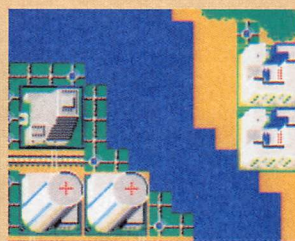
工業が発展して人口が増加したら、いよいよ商業を始めよう

市街全景で見てみれば、この街なんてまだこんなもの

★まだまだ始まったばかり

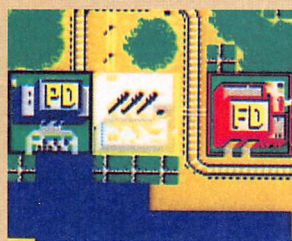
道路 / 鉄道

地域をつなぐ道路と鉄道は、街の大事なパイプラインだ。この2つの大きな違いは、鉄道には渋滞がなく公害もないこと。しかし鉄道は維持費が道路の倍かかってしまう。でも交通の鉄道化が大都市へのカギでもある。

線路には電車が走る。ローカルっぽい

公園 / ブルドーザー

公害は都市化した街の大きな問題であるが、それを少しでも軽減させるのが公園だ。工場を公園で囲んでやればずいぶん効果があがるし、リゾート化にも役立つ。ブルドーザーは整地用だが護岸工事にも使える。

公園は空気を浄化してくれるのだ

警察署 / 消防署

人が増えれば犯罪も増える。だからそれを取り締まるために警察署は置かれる。治安が良ければ人も集まる。同様に消防署があれば火事を防げる。だけどこれらも維持費がかかるのでやたらと置くものではない。

このゲームでは残念だが市長は戦わない

港 / 空港 / スタジアム

街が大きくなると住民は施設の建設を希望してくる。港、空港は産業発展に貢献(こうけん)し、スタジアムは人を集める。

空港ができるとヘリが交通情報を報告

FAN ATTACK

中国軍の人民パワーで敵を蹴散らせ！

キャンペーン版 CAMPAIGN VERSION 大戦略II

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

ターボRの高速モードに対応

MSX FAN 付録ディスク
➔P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

アメリカやソビエトといった強い生産タイプにあきたら、たまにはスウェーデンや中国なんかを使ってみるのもいいんじゃないかな。きっと何か新しい発見があるはずだ。

前代未聞の対戦、中国VS．中国

先月号の対戦プレイから1か月、編集部には平和なときが流れていた。

そんなある日、仕事の合間にキャンペーンゲームで遊ぶおさだの目の前に1枚の紙が突きつけられた。

おさだ(以下お)「なになに、果たし状？　なんですかこれは？」

ささや(以下さ)「なにって、見ればわかるだろ、果たし状だよ。まさか前回ので勝ち逃げしようってわけじゃないだろうなあ、オイ」。

お「う、いやー、やめたほうがいいと思いますよ」

さ「うるせえ、もう予告もしてあるんだし、やるっていったらやるんだよ／」

お「……」

といったわけで、今回の戦いは始まった。

マップは短期決戦タイプの小さなマップに決定。使用するユニットは、前回は強い兵器を使ったので今回は質素に弱い兵器を使うということで、中国対中国に決定した。さらに、今回の1フェイズの制限時間はたった3分／　かなりきびしい戦いになりそうだ。この条件で勝利するのはどちらか？

すばらしき中国軍の面々

➡中国は弱い。とにかく弱い。これを「アジがある」とか思うようになれば君も一流、かもしれない

航空機

なんと、一番高いのが輸送機というのはあまりに情けないのだ／　どの飛行機も武装交換ができない。おまけに武器、燃料の搭載数も少ないときている。困ったもんだ

Mig−21

フィンバックB

ファンタンA

輸送機

対空車両

80式と63式とで、弱い対空車両のワースト1と4位を占めている。たまに当たったらラッキーぐらいの気持ちで使うしかないね

80式
63式

戦車

主力の80式は、レオパルド1などとほぼ互角。62式は強さのわりに値段が安くておすすめ。PT-76は渡河ができたりするが62式より弱い。69式は不用。62式のほうがましだ

80式

69式

62式

PT−76

Mi−8ヒップ

中国軍には攻撃ヘリがないので、こいつを活用しよう。そこそこの攻撃力もあって便利

83式自走砲

中国軍ではめずらしく一流の性能をもった自走砲。今回の戦いのポイントになりそうだ

人民兵

意味もなく4色ならんだ人民兵たち。某マンガのシイタケにそっくり？　足が遅いので輸送ユニットとの連携が大切になる

ささやもえる！　こんどこそオレのかちだぁぁ…ブチッ、おおっ！血があ〜！　やるでちゅ!!

超燃！　逆襲的笹谷興奮桃尻錯乱血圧上昇！

ちょっと中国風(どこがだ)のタイトルから今回の戦いは始まった！　今回の戦いは、橋でつながった3つの島が戦場となっていて、両はじの島には両国の首都本拠地があり、両方の首都からほぼ等距離のところに中央の島がある。したがって、この中央の島を制覇した者が勝つことになるはずである。

⬅おざなりな名前のマップだ。今回は制限ターンはない

有利な地形で戦う、コレ基本ね

よーし、今回はおれがBLUEだな。今回の作戦はもう決まっている。中国といえば安くておいしい62式軽戦車。今回は62式を軍事費の続く限り作って、中国伝統の人海戦術で、なだれのように攻め込んで、一気に勝負をつけてやるぜ！

はじめに、人民兵と輸送ユニットをセットで作る。人民兵は遅いから、歩かせるのは時間の無駄だ。それから、ためしに80式戦車を1部隊作った。ついでに80式対空砲も作っておくか。おおっ、この83式自走砲は、他の国の自走砲と性能が同じじゃないか！　よし、こいつも作ろう。

中央の島に進出したわが軍は、おさだのREDに先んじて地形効果の高い森などに展開し、都市や空港をおさえることができた。

ここで1つ大問題が発生した。3分の制限時間の中では、たくさん部隊を作ってもとても動かしきれない。そこで、62式の大量生産はやめて、80式を作ることにした。こうして、わが軍は質、量ともに序盤からおさだを大きくひきはなすことに成功した。このぶんなら楽勝だぜ！

⬅ささや優勢！　このまま押しきれるか？

途中経過　ターン14

4ターンごろは中央の島の手前の橋あたりで足止めされていたREDが、8ターンごろから攻勢に転じて、現在ほぼ互角になった。経済力ではBLUE、残存兵力ではREDが一歩リードしている。

航空部隊で逆転だ！

げげーん、困った！　「両方から等距離」ってことは、「先に行動できるBLUEに近い」ってことじゃないか！

むむぅ、まさに「とりつくシマもない」ってやつですよ。うーん、どうしよう。まんなかの島はささやにほぼ制圧されてしまっていて、自走砲の弾がこっちの島までバラバラ飛んでくる。

よし！　こういうときは、くるしまぎれに航空ユニットでもつくろうかな。なぜか、ささやは対空ユニットをあまり作ってないし、航空ユニットもヒップ以外はいないのでけっこう有効でしょう。まずは2ターンほど、制限時間オーバーで生産ができなかったふりをして「しまったぁー」などといいつつ軍事費をためこみ、ささやがよそ見をしているすきにこっそりファンタンAを作ってしまった。

このファンタンAは爆弾を2発しかもっておらず、燃料も40しかないので、うかつに敵の陣地に深入りしてZOC固めをくらうと非常にかなしい事態になってしまうので、気をつけて使おう。

3部隊のファンタンAのローテーションによる攻撃で前線の戦車部隊を壊滅させ、そこから戦車部隊で、敵の自走砲や対空砲をたたくという、対コンピュータのような戦法で、みごとに島の半分をもぎとることに成功した。

⬆おぉ感激！　ファンタンAは偉大だ。ひょっとしたら80式が弱いのかな？

自走砲は正しく使いましょう

ちっ！　ファンタンAごときにさんざんやられてしまったぜ。まあ、それはこっちもMig-21や80式対空砲で対抗するからいいとしてだ。1つさっきから気になることがある。なんだか俺の自走砲はさっきから味方を誤射ばかりしてるぞ！　一体なぜだ！　おまえらちゃんとマニュアル読んで使ってるのか？

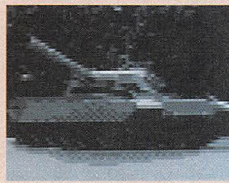
(天の声)自軍の兵士にやつあたりしてはいけません。味方を誤射するのは、あなたが味方部隊に隣接している敵をねらうからなのです。今後は悔い改めて、後方の敵をねらいなさい。

⬆83式自走砲は強力。本当に強力！　たよりになるやつだ

⬅うおぉー！　なまじ強力な分だけ誤射したときのダメージも大きい

突然　B級戦車商会

いらっしゃいませ、当商会は、そこいらの一流の性能の戦車ではあきたらない、マイナーな戦車で苦労して勝つ喜びを感じたい、という肩までとっぷり大戦略につかっていらっしゃる方に、ぴったりの戦車をおさがしいたします。

こちらが、新型のルクレルクでございます。意外と知名度は低いものの、エイブラムスとほぼ互角の性能をもっております。また、大戦略マニアを自称する方ならぜひ使っていただきたいのがメルカバでございます。このたびMk3となって大幅パワーアップしまして、準一流といえる性能になっております。では、お決まりになられましたらお知らせくださいませ。

⬅とってもトレビアーンなルクレルク。とってもお買い得です

⬅こちらはとってもイスラエールなメルカバ。とってもなくお買い得

姑息でも何でも、勝ったほうがエラいんです

ささやはアマい。なにがアマいって、僕がファンタンAを4部隊も持っていたり、Mig-21やフィンバックBも作っているというのに、まったく対空兵器を作らない。さらに、たまに思い出したように飛行機を飛ばすので、数にまさるうちの航空部隊のいいマトになってしまう。こういう人を、俗に「AI積んでおらへんのやないの？　こん人」といいますねん。
まぁ僕としてはそのほうが助かるからいいや。こうなったら、一気に制圧作戦にかかるとするか。
ヒップを大量生産して、ささや側の島から真ん中の島へわたる橋をおさえつつ、真ん中の島に残ったささや部隊を全滅させる。ささやがヒップにてこずって何か叫んでいるけど気にしないもんね。
しかし、ヒップはいいやつだね。足止めに便利なだけでなく、ロケット弾は意外に破壊力があるし、さらに、しょせん輸送ヘリだろうと、ささやの油断をさそうことができる。そして、使い捨てにしてもおサイフが痛まないリーズナブルなお値段。ううん、いいなあ。
ささやは、いまごろになって対空砲やMig-21を作りだした。だけど、それは「泥棒を見て縄をなう」というやつだ。いまさら作ったって遅いぜっ！　もうすでに島の部隊はファンタンAの活躍でほとんど全滅しているのさっ。
おおっと、おもわず陽気になってしまったのだが、うちの軍も真ん中の島をほぼ制圧したものの、首都からだいぶ離れたところに来ているので、けっこう後続部隊を動かすのがつらい。ささやの島に乗りこみたいんだけど、3分では十分な攻撃をするのがむずかしい。やっぱり3分は短いよねえ。
まだ強行突破をする勇気がないので、ささやの部隊を全滅寸前までいためつけ、補充をさせてささやに出費を強要するという作戦で、時間かせぎをすることにした。
しかし、あまりうろうろしていたら、ささやの自走砲をくらって、戦車が全滅してしまった。気をつけねば。

ZOC固めというやつです。いらしてくださった飛行機へのお出迎えみたいなもんですね

こういう作戦で、相手の苦りきった顔をみるのは楽しいですね。あなたもいかが？

ヒップは強いです。じつは、単に戦車が弱いだけなんですけど

途中経過 ターン34

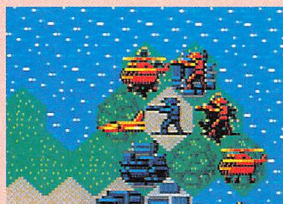
中央の島は完全にREDが制圧した。制空権も完全にREDのものだ。しかし、補給線の長いREDには、制限時間3分というのはかなり手ごわい障害となる。そこをついたBLUEの反撃はあるか？

なぜだ！なぜ弱いんだぁ!?

くそっ！　なぜこんなに一方的に負けるんだよ!!　くーっ、わからん。おさだの奴のファンタンAは、オレの対空砲のいないところばっかねらってきやがる。それに、このいつのまにか対空砲が消え去っているってのはなぜなんだ！
なるほど、よくよくみるとおさだの自走砲はオレの対空砲ばっかねらっていやがる。汚いやつだ。それに、オレの自走砲が誤射するたびにと、横で小声で「わーい」とかいうのも気にいらねえ。
えーい、なにか方法があるはずだっ！　逆転の方法があるはずなんだ！　しかし、おさだのファンタンAは、異常に強い。そうとうレベルが上がっているらしくて、80式対空砲では、逆に返りうちにあってしまう。それもそのはず、いつのまにか、レベルがCやらBやらになってやがる。やってられないぜ！

熟練の部隊は強い。だてに何十ターンも生き残っているわけではないのだ

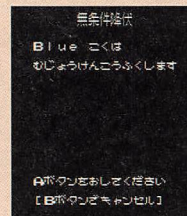
上陸作戦は、慎重にやるんだよん

さあて、そろそろ、ささやの島にのりこもうかな。ささやのほうは、部隊の損失が多くて、全補給終了時に500くらいしか軍事費がないという状態で、部隊はかなり弱体化している。だけど、うちのほうは補給線が長いし、不利な地形で戦わなければならなくなる。だから、ここは万全の態勢を整えてから上陸作戦をすることにしよう。
その準備として、まず最初に輸送艦をつくる。これは、もし上陸作戦に失敗して地上部隊が壊滅してもささやに攻め込まれないために橋のところに置く。ささやが輸送艦をみて悲鳴をあげているけど気にしない。輸送艦を倒せる可能性のあるのはファンタンAと、駆逐艦、輸送艦だけど、どれもささやの経済力では作れないでしょ。
さらに、制限の48部隊までヒップと人民兵を大量生産して、ささやの島のまわりにもっていき、同時に人民兵をおろす。それと同じターンには全てのファンタンAに補給をした。
これで準備は完了だぜ。ささやもあと10ターンそこそこの命かな。あー楽しみだな。ふふふん。

降下部隊をおろす。敵の戦力の分散が目的なのだ

輸送艦をつくった。なんとも頼もしい姿じゃありませんか

もういいでちゅ、降伏するでちゅ

るるるるー。もうだめでちゅぅ。輸送艦まででてちまったら勝てないでちゅぅ。これ以上やっても時間のムダでちゅぅ。降伏ちまちゅぅ。というわけだ。くそッ。おぼえてろよ。（ささや）

ふふふ、ショックのあまりささやが「ファンダムしゃべり」になっている。たのしいなあ。今回は派手に勝てましたねえ。中国のユニットも覚えられて実にいい対戦でした。（おさだ）

42ターン、BLUEの降伏により戦いは終わった。長い戦いだった

イスラエル軍でキャンペーンにチャレンジ!!

やっぱりキャンペーンゲームを中国でやる勇気はないので、今回はイスラエルでキャンペーンに挑戦する。

イスラエルの特徴は、陸ではメルカバとエリート兵、空ではイスラエル特製クフィルという独特の兵器たちだ。だけど、空軍には、スカイホーク、F.ファルコン、イーグルといった強力兵器がたくさんで、いまいちクフィルの出番がないのが残念だ。それから、艦船ユニットが輸送艦のみというのはおおいに不安だ。

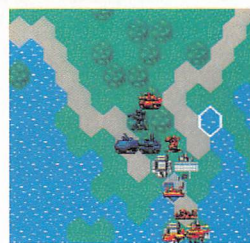
シナリオ1「ストーム作戦」では、GREENをいかに素早く倒すかが問題だ。まず、気になるのが港にいる輸送艦だが、これは、3ターンまで川よりGREEN側に攻めこまなければ東の離れ小島に行ってしまう。

そうしてからメルカバでエリート兵をGREEN首都付近に急行させ、スカイホークなどの航空部隊で首都の敵を掃討(そうとう)し、そこにエリート兵を滑りこませて占領する。これで7ターンでGREENを占領した。

10ターンごろから、REDが北の半島の都市が集中している地点に盛んに上陸部隊を運んできた。このあたりは1ターンからいくらか部隊を送りこんでおかないとまんまとREDに制圧されてしまう。今回はあまり部隊を送っていなかったし、まさか輸送艦までくるとは思わなかったので、かなり苦戦した。

あわててスカイホークとクフィルを援軍にむかわせ、なんとか撃退したのだが、クフィルはスカイホークの2倍の値段なのにスカイホークより役にたたないのにはまいった。とくに燃料が45しかないのは困りものだ。

REDは軍事費の大半を輸送機に費やしていたこともあり、ほとんど地上部隊がなく、あっさり首都付近まで侵攻できた。

そして26ターンでRED首都を占領。対人戦に慣れたせいかもしれないが、あまりに抵抗がないので気がぬけてしまった。

シナリオ2と3を攻略もこの調子だ！

←このへんをいかに守りきるかがポイント。早めに航空部隊を投入せよ！

↑イスラエル軍。やはりメルカバがいい味を出している。シルカはいらないなあ

↑GREENを占領。ゲリラ兵をうまく使えば5ターンで占領可能なはず

↑シナリオクリアのデモ。この戦車は、現代大戦略からのおなじみのAMX-10RCだ

ユニットコンテストと総合シナリオコンテストにござります。

前回でお知らせした「マップコンテスト」につづき「ユニットコンテスト」、「総合シナリオコンテスト」を行うことになった。

ユニットコンテストは、対象はユニットデータのみで、弾などのスプライトパターンは含まれない。また「チャレンジャーの燃料を増やしてみました」なんてのはダメで、完全オリジナルであること。

今月号の付録のユニットエディタで作成したデータをエディタのディスクコピー機能でコピーしたディスクに、解説をつけて送ってほしい。

総合シナリオコンテストは、マップ、ユニット、ストーリーを組み合わせたもののコンテスト。ユニットデータの入ったディスクと、マップデータの入ったユーザーディスク、ストーリーを書いた原稿用紙の3つをセットにして送ってほしい。

そして、先月号で予告した特製HEXシートを30ページにつけた。拡大コピーして、下の記入方法にしたがって描いて応募してくれ。

ユニット、シナリオとも、作品と、解説、それから80ページの応募用紙に、キミの住所、氏名、電話番号を書いたものを同封して、下のあて先まで。

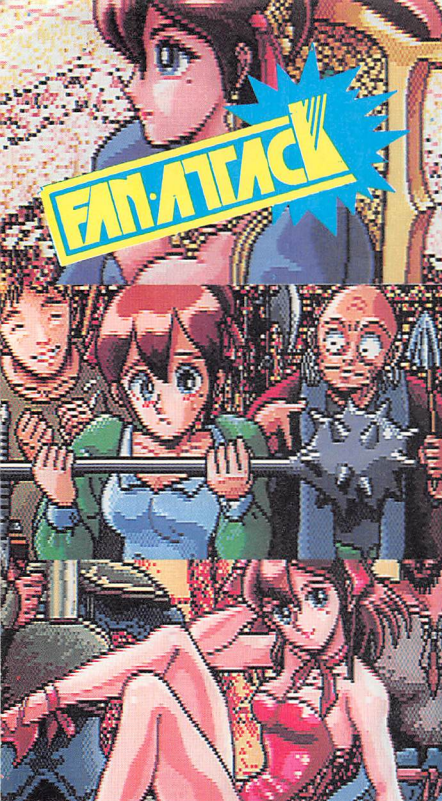
〒105東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部「ユニット(または総合シナリオ)コンテスト」係

締切りは9月30日当日消印有効。たくさんの応募お待ちしてます。

←まず、マップをスイ〜っとつくりまっす

←次にユニットをデヤ〜っとつくりまあす

←最後にストーリーをバシッと書いてできあがり

33種類のエンディングを見た人はいないのか！

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×7 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	14,800円

要、漢字ROM　マウス対応
ターボRの高速モードに対応

大人気御礼！　夏休み真っ盛りのこの時期に、家にとじこもってシコシコと子育てに励んでいる人たちのために、今月号もはりきっていきましょう！

マイクロキャビンのスタッフに聞く『プリメ』の裏側

早いもので発売してからもう3か月がすぎるんだよね。そこで『プリメ』スタッフに失敗話や苦労話をちょこっと聞いてみたぞ。それと、いまだ33種類のエンディングを見たという報告はきていない。みんながひっかかっているオリジナルエンディングについては、おなじみになったマイクロキャビンの炎の営業マン・伊藤さんから聞き出すことに成功したぞ。

それではまず、先月号のＦＡＮ　ＣＬＩＰにも登場したグラフィック担当の川口さんの話。

「とにかく寝ても覚めても娘の絵ば～っかりで、娘以外の人間を描いたのはエンディングぐらいだったとか、そのエンディングの絵もディスクに入りきらなくて、泣く泣く小さく削ったとか、赤井さんと横山さんに会えてよかったとか、2人のサイン(赤井さんには知る人ぞ知る『ＤＡＩＣＯＮ　Ⅳ』の女の子を描いてもらった)をもらえたとかそのぐらいですねえ」

『ＤＡＩＣＯＮ　Ⅳ』を知ってる人は少ないよね。

次は、今後に期待のもてる発言をしてくれたメインプログラマのほうの伊藤さんの話だ。

「メモリもディスクの容量がギリギリだったので、相反する要素であるスピードの維持に苦心したなぁ。ガゼル・幻影・プリメとかかわってきてとくに感じたのは、ターボR専用でならパソコンゲームは一部を除いてほとんど移植可能っちゅうことだったんですばい。ただ労力はすご～っくかかるけどねん」

この言葉は何を意味するのでしょうかねえ。

お次はそそっかしい音楽担当の瓜田さんの失敗話だ。

「なんといってもマスターアップ直前の音楽データクラッシュですね。あせりました。バックアップはこまめにしておかなければ、と痛感しちゃいました。よくやるんですよセーブしようとしてロードしたり、ディスクを取り出そうとしてリセットボタンを押してしまったりと……。みなさんも大事なデータはこまめにセーブを……」

そうか、これが原因で発売日が少し延びたのか(!?)。

ではプロデューサーの三曽田さんに、あっ、あれ？

「今、キャンペーン版大戦略Ⅱのいろいろで忙しい……」

というわけで、相手にしてくれませんでした。

最後に詐欺師の話とエンディングについてを伊藤さんから。

「何も知らされないでテストプレイしたら、いきなりなっちゃって、しばらく社内で『サイテ～』と呼ばれてましたよ」

「オリジナルのやつは評価と1番高いパラメータだけじゃなく、上位、下位それぞれ複数のパラメータが関係してるんです。たとえば孤児院の先生なら評価はかなりあってトップが△△で2位が？？、1番低いのが×××だとだめです。あと、ある称号を得てないとダメです。プレイヤーの嫁は上位3つが大事です。あとひとつはご自分で！」

さあ、このヒントをもとにして、今すぐ試してみよう。

祝！漢字ROM不要版新発売！

漢字ROMを持っていないキミたちに朗報だ！『プリンセスメーカー』の漢字ROM不要版が新発売！「わざわざ漢字ROM買っちゃったよ～！」というキミたちには、ちょっと残念(ゴメンナサイ)な話だけど、一足先にプレイできたことを感謝しようではないか……。ただし、漢字ROM不要版はマイクロキャビンからの直接販売のみなので、詳しい購入方法をお知らせすることにしよう。現金書留にて商品代金14,800円(消費税、送料サービス)を、次のあて先までよろしく。

〒510 三重県四日市市安島2－9－12　㈱マイクロキャビン「プリンセスメーカー漢字ROM不要版」係

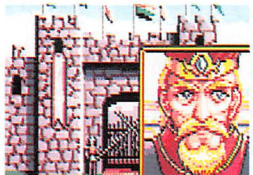
※まちがえて漢字ＲＯＭがないのに市販版を買ってしまった人は有料で交換してくれるそうなので、詳しくはマイクロキャビンに問い合わせてね。

第2回 Dr.ささやのプリンセス養成講座

無事に第2回目を迎えることができたのも、みなさんのあたたかいご支援のおかげです。

さて今回は、プリンセスになるためには欠かせない「評価」について講義したいと思います。ゲーム中いろいろな場面で評価を得ることができますが、どこでどういうふうに得られるかをくわしく教えましょう。これを参考にして効率よく評価を獲得してください。てっとり早く評価を得たいときには武者修行がいいでしょう。もちろん武闘会やミスコンで優勝することも重要です。あとバカにならないのがアルバイトによる評価です。チリも積もれば山となるのです。しかし、あまりにも多くの評価を得てしまうと……。

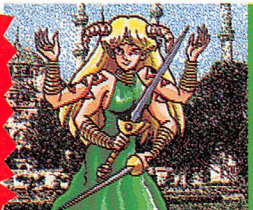
王様に会いに行く。決め手は気品

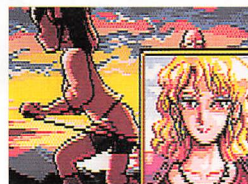
王様に会いに行くといっても、そうかんたんに会えるわけではありません。そのまえに5人もの人間から許可を得なければ会わせてもらえませんし、たとえ会えても「いつでも来なさい」と認められなくては目的を達成したことにはなりませんよ。そのためには気品がなければ話になりません。メッセージを読んでいればすぐに気がつくはずです。王様に認められるには、かなりの気品が必要ですが、気品はミスコンにも必要なので高くしておいて損はないですね。

1人通過するごとに……評価＋8
（最初のみ）

王様には気高い女性しか会うことができません

武闘会。強くなければただのムダ

参加することに意義がある、というのはここでは通用しません。この武闘会は参加して初戦で負けてしまえば何も得るものがないのです。評価を得るためには優勝か準優勝をするしかありません。最初の武闘会でいきなり優勝するのはかなり困難です。本来なら人生は1度きりでやり直すことはできませんがそこはゲームです、目をつむってください。先月と同じく収穫祭の前にセーブをし、ありったけのお金で装備を整えて優勝するまでやり直すのです。何度か試してダメならば、それは娘に素質がないということで来年に期待しましょう。あとミスコンで得られる評価のほうも記載しておきます。うまくすればこちらのほうが評価を得られます。

武闘会	優勝………評価＋80
	準優勝……評価＋50
ミスコン	各賞……得票数÷10が評価として加算
	ミス王国…総得票数÷10が評価として加算

称号を得て娘にハクをつける

教育によって称号が得られるとともに評価も得られるのです。称号1つに対して一律の評価ですが、計6つもありますから、すべてを獲得すればかなり上昇しますね。しかし、教育にはかなりの費用がかかりますので高い能力を身につけてから一気にやるといいでしょう。

女性教官を倒すのはちょっと気がひけますね

1ランクアップごとに…評価＋10
（武芸・学問共通）

アルバイトもバカになりませんよ

ひとつのアルバイトをすべて成功すると評価が得られます。月に最高3しか得ることができませんが、長い目で見るとこれが結構バカにできません。ちなみにあやしい酒場とあやしい宿屋のアルバイトでは、成功するほど評価は下がるだけです。

すべて大成功すること…評価＋1

やっぱりネックは武者修行ですね

武者修行はお得なことがたくさんあります。そのなかで何よりもすばらしいのは、ただ武者修行に出てそこで1日経過するだけで評価が得られてしまうことです。より多くの評価を得たければ「蛮地」で過ごすといいでしょう。ただし、強いモンスターばかりが出てくるのでやられることがあるかもしれませんから、十分に強くなってからにしたほうが無難ですよ。負けて家で過ごすことになると評価はもらえませんからね。

みなさんが不満に思う戦闘シーン。確かに娘やモンスターが逃げてしまうのは納得いきませんよね。娘が強くなると、逃げられる確率が上がるのでレベルアップに苦労しますよね。これはどうしようもないことです。

近郊で1日通過すると…評価＋1
辺境で1日通過すると…評価＋2
蛮地で1日通過すると…評価＋3

手に入るアイテム

薬草	ティーカップ
ぬいぐるみ	ドレス
本	以上計5個

そして、娘の未来は……

『プリメ』担当者としてこのグラフィックを公表しようかどうかを迷いましたが、あえて載せることにします。たとえ本誌で見たからといって自分のディスプレイで見るまでは決してあきらめないでください。では、みなさんの健闘を祈ります。

早く自分の娘がなれるように、がんばってください。なれた人はそれ以外のを試してください

次回予告 エンディングとパラメータの関係について、その他（来月はなかったりして）

みんなと娘の

子育て自慢の広場～みんなからの熱いレポートをよんでくんなまし！

日本全国1000万人の『プリメ』ファンのみなさま(これを本気にしてはいけない)お待たせいたしやんした。いよいよ始まりますは子育て自慢。とてつもないヤツがいるかと思えば、奇特なヤツもいる。みんなからのレポートをもとにして、わぁたくし「ささや」が独断と偏見で選ばせてもらいました。

■京都府
高山浩司くんの作品

「やっと終わった！」という感じがします。とにかく時間がかかりましたからねえ。ここまでパラメータを上げるには、やはり武者修行⇨アルバイト⇨武者修行という順番でやってきたからでしょう。こうすればアイテムが２回取れてアルバイトをしてもアイテムの疲労回復だけで十分ですから、休む必要が一切なくなりますからねえ。ただし、10日以内に全てのアイテム、あるいは１個だけを残して取れるようになるまではやめたほうがいいです。10日というのは極めてギリギリの時間です。
P.S. レイノルズという名字は何も考えずにつけたので大洋のレイノルズとは一切関係ありません。
▶ナニ～！　ものすごい強さを持つ娘が登場した。これはオレ様のプライドにかけて、こやつよりも強い娘を育ててみせるぜ！　と、始めたもののレベル28はすごい。超キッツイわ。バイトは木こりをメインに宿屋、人足、たまに狩人をやり、知力・気品・色気はゼロのままで放っておく。12才になったら武者修行へ出発。以後、毎月上旬と下旬は武者修行へ行く。こうして下の娘が誕生した！（さ）

彼のパラメータ

⇧実はお金が１万を越えているんだって。それでアイテムを買って使えば……

ささやのパラメータ

⇧苦節２日。このために時間を費やした。こちらのお金は１万を越えていない

千葉県
富澤暁くんの作品

１回目はなんと、高級娼婦……。これを反省材料として２回目にチャレンジした。いくら気品を上げても評価が低いとダメなようなので、この評価を下げないように気にしながらプレイしました。
始めのうちは宿屋と教会で体力とモラルをかせぎ、疲労が20以上になったらすぐに休ませる。お金があるときにはバカンスへ行く。人足・狩人ができるようになったらこれをやらせ、収穫祭は武闘会に出場した。当然、武器や防具を整えてから挑んだ。
そのあとはバイトのやりすぎでバカにならないように学問をやる。そして武者修行を中心にして武芸・礼法もやらせ、体力と根性がついたので疲労は100近くになったら回復させる。こうしてスクスクと育った娘は見事にプリンセスになりました。
▶これはいろんなことをやって見事にプリンセスになった代表的な例です。なぜ代表的かって？　それはバランス良く育て上げたということで。別にバランスよくなくったってなれるけどね。（さ）

⇧バランスよく育っているね。欲をいうと色気がもう少しほしいね

鳥取県
山中善清くんの娘

ある日、友人が僕にいった。
「すべてのパラメータがゼロの娘を育ててみてよ」
な、なに～！　そんなことをしたら……。まあ、ふざけたエンディングでも１種のエンディングだし、やってみるか。
最初の３か月はず～っと木こりのバイト。当然病気になる。病気になると１日にすべてのパラメータが１ずつ下がるのでなにか適当なバイトをさせる。ゲーム開始から５か月、モラルと疲労以外はすべてゼロになった。次に娘を休ませ、モラルと疲労もゼロにして、すべてゼロになった。当然のことだが非行化した。このまま休ませつづけること約7年半。結果はもう予想がついたことでしょう。でもエンディングの娘のふくれた顔がなんとも可愛らしかった。
▶こんな娘を嫁にしたってねえ。さっさと戻ってきなさい。（さ）

⇦きれ～にゼロ。お見事！　でもプロポーションがいいではないか

埼玉県
河上博仁くんの娘

友人たちがプリンセスを目指しているので平凡なのを……、と考えましたが、それもつまらなくなりあやしいバイトで色気を世界一にしてやろうと考えたのでした。
▶ゼロがつづくパラメータのなかに１つだけ輝くところが……。
あ～あ、やってくれるよ。（さ）

⇧狙いが見事に的中。しかし、つくづくすっげ～エンディングだな、売春婦は

静岡県
杉山佳充くんの娘

ゲームのコマンドやパラメータの状況をほとんどつかんでいない、最初の、初めての娘です。そんな娘が幸せなエンディングにたどりついたので、よかったです。
▶コレになった人は数多くいるが、それを自慢する人は少ない。最初だからというのがよかった。（さ）

⇧カミーユ？　どっかで聞いたことあるな。女の子につけちゃダメだよ

編集部員
KATANAの娘

とにかく知力を上げた。ただひたすら。そんだけ。最後の１年で体力と根性を上げたけど、いまさら意味ないよなぁ。
▶すぐ病気や不良になるというので体力と根性をあげたら、といったが遅かった。データが17才のときしか残ってないんだもん。（さ）

⇧名前がウニだって。こりゃあびで～。娘がかわいそうだよ、こんな名前じゃ

憩いの広場

イラストの広場〜力作が送られてきてぼくたんマンモスうれP♡

うれしいぞ、今月はこ〜んなにたくさんの作品を掲載できるなんて。やっぱりいいものはこのぐらいの大きさで載せなきゃだめっすよ。どっかで信長や三国志ばかり描いているやつらよ、少し浮気してこいや。こっちの水は甘いぞぉ〜！

↑かわいい、カワイイ、可愛い♡　どうしてもっと早くに送ってくれなかったの？　次回作に大期待！（愛知県・かたねゆうさん）

↑うめ〜ぜ！　まいったよ。イヤリングの書き込みがしゅごい。次回作はいつ送ってきてくれるのだ？（東京都・とりボールさん）

←よくやってくれました。ありがちなギャグだけど『プリメ』で使うことに意義がある。でも、なんで父親が孔明なんだ？（埼玉県・Ｚｉｎ）※本名を教えてくれ

→こんなふうにすがすがしく武者修行をできるといいねえ。でも現実はモンスターうじゃうじゃの世界だからなあ（大阪府・麗亜さん）

→将軍はいいエンディングだ。そうそう魔法使い系のエンディングにいくには特別な条件が必要なのさ。ただ頭がいいだけじゃなく……（埼玉県・魅矢さん）

←イラストコーナーあてじゃなかったけど、うまいので採用した（福岡県・立石英直くん）

↑なんかとっても楽しそうなイラストだ。「Thank you papa♡」だって（佐賀県・広まさきくん）

→横山智佐さんのイラストです。ちさタローはとてもかわいい人でした（千葉県・姫生雅さん）

←そんなにクラリーノが好きか？　よし、その意気込みに敬意を表して3票分として扱ってやろう。しかしリベ、ナスタナーラは強い（千葉県・宗圻安和くん）

←なんだか宮崎キャラのカラーラフ原画を見ているようでいいではないか。これを描くのにどれくらいの時間がかかったか教えてね（岩手県・及川研くん）

投稿者への賞品

●CD『プリンセスメーカー』

メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1066
価格	2800円（税込）

↑『プリンセスメーカー』NECアベニューより発売中

●特製テレカ

↑NECアベニュー特製のプリメテレカ。パンツの中に忍ばせよう

●ディスクホルダー

←黒くて太い……じゃない、黒くて渋い3.5インチ用ホルダーだ

●参加賞、

子育て自慢投稿者全員にデモディスクを！

ささやくんの控え室でちゅ

子育て自慢に応募してくる人のほとんどが××様になっているのばかりであんまり変化ないんだもんな。これじゃあどれを紹介しても同じだから、それ以外に何か光るものがほしい。１枚のディスクに複数のデータを入れて送ってきた人は得策だったね。それと、オリジナルエンディングになった人はすぐに報告してくれ。あとイラストはいいのがたくさんきてくれてうれしかったが、これで打ち止めなのだ！　さて、来月はどうなる？　コンテストの結果は来月に発表する。お楽しみに。何か『プリメ』に関する質問・疑問などがあったら下のあて先まで。イラストや子育て自慢も同じ。

〒105　東京都港区新橋4-10-7
ＴＩＭ　ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部
「プリメのコーナー」係まで

※子育て自慢に投稿してくれた人へ……誰にどれをプレゼントするかはこちらの判断にまかせてほしいんだ。それを『プリメ』の連載が終わるときにまとめて発表しようと思うんだけど、どうでしょ？　一応、希望賞品を聞こうかなあとは思ったけど、ややこしくなるのでやめます。ちなみにデモは『サーク・ガゼルの塔』販促用のもので、ＧＴのみのＭＩＤＩ対応版。イラスト採用者の人もほしいって？　何回も載った人には考えましょう。それではそういうことで。

今月のプレゼント

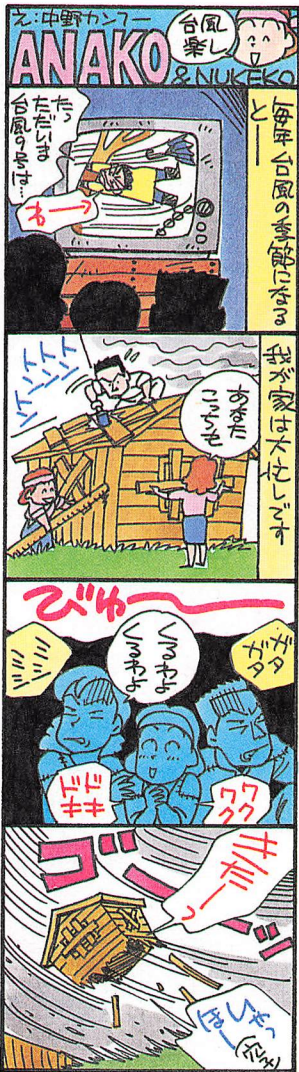
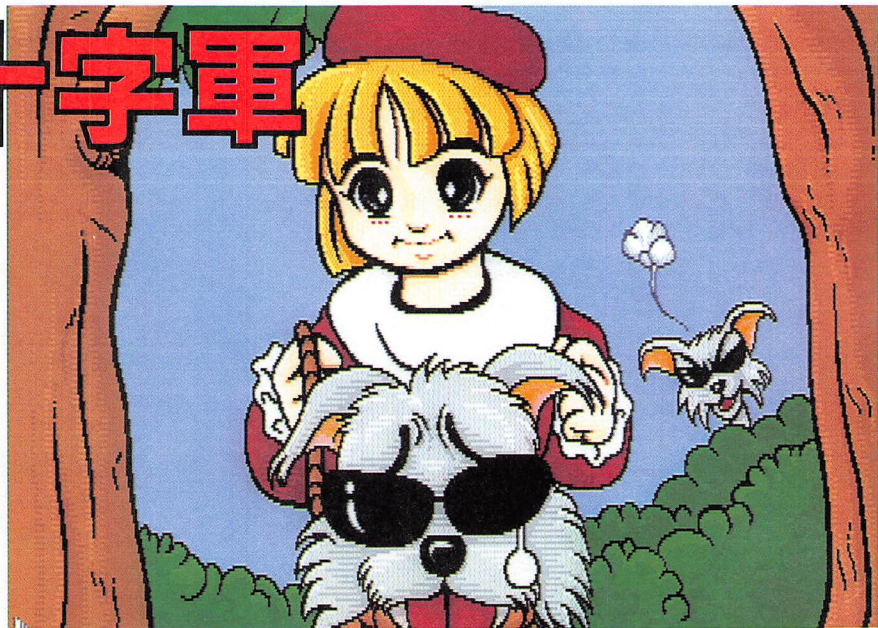
ゲームプレゼントはSLG実力診断テストの見学英寅に2本、らんま½の斉藤修にもゲームを1本プレゼントするぞ。テレカは栗藤高信、山本聡、WORKSに進呈。通り抜けの賞金はチャック松本と酒井康裕が手にしたぞ。

ゲーム十字軍

CONTENTS

三重県・栗藤高信

MSX FAN 付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

ゲームのぞき穴

らんま½

いきなりエンディングに行けてしまうのだ!

(F1)(F2)(F3)を押しながらディスク七を起動するだけで、エンディングへ。

↑ポーステックの八巻さんに教えてもらったのだ

エンディングのあとに「おまけ!」がはじまる

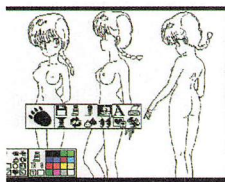
エンディングが終わったら5分待つ。すると「おまけ!」コーナーが立ち上がって、インターレース画像を3枚おがめる。

(福島県/斉藤修・?歳)

↑おまけにしては豪華で、きれいなグラフィック。3枚とも紹介しちゃいたいくらいよく描けている

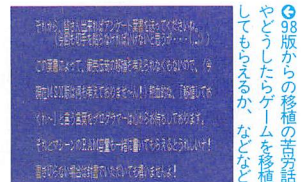
ディスク壱にはらんまのぬりえが入っていた

ディスク壱にはぬりえについてのドキュメント+ぬりえ(ヌリエ.SR7)が入っている。

(福島県/斉藤修・?歳)

↑この通り、グラフサウルスのSCREEN7で読みこめるのでした

ディスク壱にプログラマの話も入っていた

ディスク壱に「a.doc」を発見した。これを読むと、プログラマの苦労がわかる?

(福島県/斉藤修・?歳)

↑98版からの移植の苦労話やどうしたらゲームを移植してもらえるか、などなど

ディスク弐〜六で起動するとキャラが出現!

ディスク弐〜六で起動すると「ディスク壱から立ち上げてください」と表示されるのでした。

(奈良県/戸倉由記・16歳)

↑ディスク弐の絵はらんまのお父さん、パンダ

↑左上からあかね、右京、コロン、シャンプー。美少女達と元美少女

ディスク七にMIDIのデータがあるのだぞ

ディスク七にもウレシイおまけが入っていた。CM-32Lを持っているならすぐに聴いてみてくれ! MIDIデータを載せるいきさつをつづったドキュメントも入っている。かなりの曲数なので聞きごたえあるヨ。

(福島県/斉藤修・?歳)

プリンセスメーカー

なんと、根性とモラルを好きなだけ上げる技

まず収穫祭の前日までゲームを進める。そして「娘との会話」を選んで「お説教する」か「きびしく話す」を選ぶ。次に今使っているディスクを別のものと交換して「schedule」を選ぶとそのまま収穫祭にはならず、もう1度「娘との会話」が選べるようになる。これをくり返せばいいわけだ。ゲームを進ませるには正しいディスクをセットして「システム」を選んだあとに「schedule」を選ぶと、収穫祭に進むことができる。

（千葉県／山本聡・20歳）

↑「娘との会話」で根性かモラルを上げておく。疲労があるときは休ませてから

↑本来なら収穫祭に行くはずだけどディスクが違うと元に戻ってしまうのだ

さっさとオープニングを終わらせる便利技だ

かわいい娘に名前を入力し終わるとかならずオープニングを見なくちゃいけないですよね。そこでこのオープニングをはやく進めたいと思う人は〔STOP〕を押しっぱなしにしましょう。これであっという間にオープニングは終わります。

（山口県／海原雄山・16歳）

←見飽きたオープニングをぶっとばす。声はとばせないけど

新コーナー タイトル未定

懺悔(ざんげ) 『らんま1/2』でときどき、ディスク四がアクセスしっぱなしになることがあるようです。そんなときは、ディスク参に入れかえてみてください。またアクセスしっぱなしになりますが、気にせずディスク四をドライブに戻してゲームを再開してください。☆というわけで、ボーステックの八巻さんによる懺悔でした。ひんぱんに起きるわけではないというお話だったので、たいていの人はそんな目に合わずにクリアできたんじゃないかな。ただ、アクセス中にディスクを抜くことになるので、気をつけてやってくれ。「そんなのヤダ」という人はボーステックに送って直してもらおう！

通り抜けできます

通り抜けのシステム……①Q係に送られてきた質問が掲載される。②答えられる人はA係まで黒ボールペンなどでハガキに答えを書いて送る。③答えの採用者には掲載号発売日の2～3か月後に賞金が支払われる。

ドラゴンナイトII

Q 塔の2階のドアが開きません。どうしたら開くのでしょうか？　仲間が必要だと思うんですけど……。

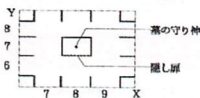
A 鳥取県・チャック松本

ドラゴンナイトII

まず、酒場に行ってみて下さい。酒場に行って、仲間がいればそれでいいのですが、もし、いない場合、その原因は二つ考えられます。

一つは、マミー（薬屋の娘イブ）の呪いを解いていない。この場合、イブの呪いを解いて宿屋に泊まり、町の人の話を聞いて、長老のところに行き、酒場に行けば仲間がいるはずです。

もう一つは、墓場の地下で墓の守り神を見つけていない。この場合は、墓場の地下で墓の守り神を見つけ、長老のところに2回行き、酒場に行けば仲間がいるはずです。

墓の守り神のある場所は下記に書いておきました。以上です。

フォクシー

Q 3面でつまってます。10回やってみたけど、すべて負けました。どうすれば3面をクリアすることができるでしょうか。もう1つ、KENの使い方がわかりません。どんなフォーメーションを組んで、やっつければいいのでしょう？

A 埼玉県・酒井康裕

FOXY

フォクシーの3面は全16面中で1番難しいと思います。でもフォクシー2はもっと難しいです。（と思う。）

フォクシー3面の攻略ポイント

1. 占領ではなく全滅させる。(占領はぜったい出来ない)
2. 敵陣に攻め入らない。又敵を自軍の陣地に入れないようにする。橋の手前に部隊を配置する
3. 2つある内の下の橋に主力部隊を置き、上の橋に少数の守りの部隊（戦車1台と歩兵）を置く
4. 上の橋の部隊は攻撃してはいけない。攻撃をすると自軍もダメージをうけてしまうから
5. 主力部隊は最前線に戦車を置きその後と横にKENを置く。こうすると敵1対味方多数で戦える。
6. 敵の最前線に歩兵が来たら攻撃しないで、対岸にいる敵部隊をKENで攻撃し、数をへらしておく。
7. 敵のKENに対しては、先制攻撃でダメージをあたえると良い。又、KENは早めに倒すようにしよう。(MINIを使えば2ターン目には左下KENを攻撃できる)

以上の事を守れば攻略できるはずです。たぶん……

それでもだめならAディスクをCTRLとSELECTを押しながら立ちあげれば面セレクトできます。SELECTをもう1回おせばエンディングも……

A 青森県・松本某

←7月号でなくしたといっていたハガキを発見！

教えてください

Q 『ハイドライド』が解けません。2匹の妖精と黄色と水色の宝石は見つかりましたが、3匹目の妖精と3つ目の宝石がどうにも、見つからないのです。不死の薬も見つからないし、ドラゴンは殺せないし……。また、動く岩は何か意味があるのでしょうか。なんかたくさん質問してますが、みなさん教えてください。

（北海道／末久智一・？歳）

Q 『サークII』の結晶の谷でつまっています。ワープドアからでられませんです。本屋で見つけた攻略本によると、地下2階の宝箱に魔導書下巻が入っていて、それを見つけるとワープドアが抜けられると書いてありましたが、わたしの持っているサークIIでは地下2階の宝箱ははじめからからっぽでした。おかげで、ここ数か月サークIIをやっていません。このままではいつまでも抜けられないのでとても困っています。もしかして、わたしのサークIIはバグ持ちなのでしょうか？　どうか、ぜひとも教えてください。

（静岡県／袴田守・？歳）

つぎは『三国志II』SLG実力診断テスト発表！

新コーナー タイトル未定

オレにも読ませろ！ オレにもいわせろで出てきた難しいと思われる漢字の読み方を書いていくぞ。公孫淵（こうそんえん）、程昱（ていいく）、坂井大膳（さかいだいぜん）、江良房栄（えらふさひで）、片倉景綱（かたくらかげつな）、伊達成実（だてしげざね）、呂布奉先（りょふほうせん）、丁原（ていげん）、董卓（とうたく）、張遼（ちょうりょう）、陳宮（ちんきゅう）、立花道雪（たちばなどうせつ）、真田幸村（さなだゆきむら）、吉川元春（きっかわもとはる）、立花宗茂（たちばなむねしげ）、日和見（ひよりみ）、玉璽（ぎょくじ）。

歴史の散歩道 三国志II SLG実力診断テスト

学生にとってテストは切っても切れないもの。みんな、結果はどうだったかな。え、それはいわない約束？

さあ、みんなテストを返そう

7月号付録ディスクと連動した読者参加企画「SLG実力診断テスト・三国志II編」。弱小君主金旋(きんせん)でどれだけはやく中国全土を統一できるかを競うものだったが、やや応募は低調。

しかし、それでも上位者はこちらの予想を上回る好記録をマークしてきていた。

それでは、栄えある優勝者は、千葉県・見学英寅クン。記録1年7か月は驚異的。2位との差が6か月もあるのを考えると、いかにすごいかがわかる。

見学クンは読者参加イベントの常連で、前回武将風雲録編では5位、そして前々回「薩摩の国の島津くん」では見事準優勝を飾っている。3度目の挑戦にして、ついに優勝の栄冠を勝ち取ったというところだろう。

見学クンによると、「時間が少なかったが、なんとか統一にこぎつけることができた。今回は優勝予想がなかったのでつらかった」とのこと。

準優勝は長野県・佐藤健治クン。記録は2年1か月。なかなか立派な成績だ。

3位以下はランキング表を参照。当コーナーひさびさの三国志IIのイベントということで、新しい名前が多かった。

なお、例によって、書類不備・ディスクエラーなど投稿チェックにひっかかったものは残念ながら失格とした。応募するときは入念に注意してほしい。

また、今回は筆記部門の優秀者はなし。残念ながら手を抜いたものが多く、どうも創意工夫がほとんど見られなかったぞ。みんなのレポートを楽しみしている担当ファジー鈴木はちょっとがっかり。時間が足りなかったのかもしれないが、もう少し力を入れてほしかった。

ちなみに、締め切りに間に合わなくて応募できなかった人(今回は結構多かったらしい)も今からでも送ってくれればちゃんと見るぞ(優秀なものは紹介も)。努力はムダにさせない／

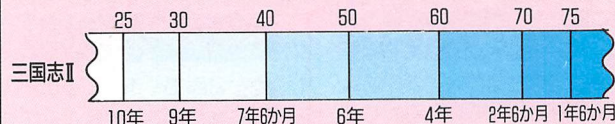
話は変わるが、つぎの読者参加イベントはどうしようかな。最新作「元朝秘史」でなんかやりたいとも思うし、そのまえに別なゲームを題材にするかもしれない(しかも、みんながアッと驚くような意外なもので)。

なにかイベントについてアイデアおよび希望のある人は遠慮せずにどんどん意見を送ってくれ。今ならまだ間に合うぞ〃

実技ランキング

順位	氏名	県	記録
1	見学 英寅	千葉県	1年7か月
2	佐藤 健治	長野県	2年1か月
3	山岡 祐介	愛媛県	2年3か月
4	駒田 良太	大阪府	2年6か月
5	菊川 智宏	大阪府	2年9か月
6	吉井 和	埼玉県	3年6か月
7	西川 泰正	広島県	3年11か月
8	八重樫智也	岩手県	4年5か月
9	坂本 学	青森県	4年6か月
10	小田 達也	岩手県	5年1か月

実技偏差値表

偏差値	25	30	40	50	60	70	75
三国志II	10年	9年	7年6か月	6年	4年	2年6か月	1年6か月

どうやら、三国志II編は難しかったとみえて統一年数のちらばりも武将風雲録編に比べて大きかった。表と照らしあわせて偏差値を計算してみよう。60をこえたら、まわりの友達に自慢してもいいだろう。そして70以上なら、キミも一流プレイヤーの仲間入りだ。

果たして、キミの実力では志望校に入れるか？（おいおい）

偏差値	ランク
75〜	SLG博士
70〜	SLG大学院生
60〜	SLG大学生
50〜	高校生
40〜	中学生
30〜	小学生
25〜	幼稚園児

今月のおはがき 拡大版

今回は日頃からやろうやろうと思っていた文章部門の拡大版(なかなかスペースがとれなくて)。みんなの意見をど〜んと紹介／

オレにもいわせろ

■反乱や寝返りについて

ゲーム中では反乱や寝返りは、計略という外的要因をのぞけば、ほとんど武将個人の性格で決定されてしまうが、それでよいのだろうか？

例えば公孫淵ならば、兵力50で反乱するようなことはなかっただろう。野望の高い武将は大権を持たせれば反乱を起こす危険がでるし、野望の低い武将でも、程昱のような謀臣を部下に持つと反乱するかもしれない。

また、寝返りにしても、大国から滅亡寸前の小国に寝返る奴はいるはずもない。逆に、日和見的に寝返る奴もいれば、志はあるが待遇が悪い、同国の他の武将と相性が悪い場合に起きるものだ。

武将個人の性格だけでなく、それを取り囲む状況でイベントが起きるのなら、ゲームの世界や戦略にもっと深みがでると思うのだが。

（奈良県・孫武クン）

☆これはプレイしていて確かに思うなあ。寝返りとは、最も効果的なタイミングで行ってこそ意義があるものだからね。

■スタート年について

信長の野望のスタート年を1551年にしてほしい／

1551年3月、信長の父・信秀が病死している。本当の意味で、信長の野望はここからはじまると思う。

そうすれば、平手政秀や坂井大膳・小笠原長時・村上義清・江良房栄などの有名武将も登場できる。

オープニングデモはなんといっても、信長が香をつかんで位牌に投げつける場面で決まりだと思う。

（愛知県・左三ツ巴クン）

☆なんとオープニングデモまで考えてあるとは芸が細かい。

ワタシのお気に入り

■片倉景綱(戦国時代)

幾多の戦場で軍師として政宗に勝利をもたらした智略は、秀吉を感心させ、家康を恐れさせたという。武勇の面でも、生まれつきの天性で暴れまわる「炎」の伊達成実に対し、頭脳的戦術で「水」のようにいつも冷静だった。

あらゆる面で独眼竜を支え、育てた景綱は、控え目な性格からあまり華やかさはないものの、やはりすごい武将だったと思う。

（宮城県・雲野武蔵クン）

今回の優等生は？

実技　千葉県　見学英寅

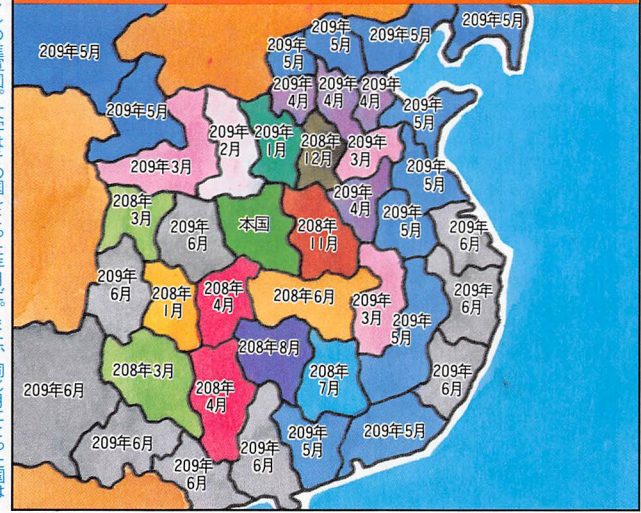
それでは見学クンの戦略のポイントを見てみよう。

まず、序盤のポイントは劉璋軍の属国に対して次々と大守抜きをしかけ、最初の3か月で3か国を奪い取ったこと。武将もさることながら、金・兵糧・兵力を手に入れたことが大きかったようだ。こうして陣容を整え、周りの国を落としていった。

また、一騎討ちの有効利用というのもポイント。敵の主力の集まった大国に対しては、武将1人だけで攻めこんで、一騎討ちで敵の有力な武将を倒すのを繰り返し（時には大守そのものを倒してしまうことも）、弱体化したところで大兵力をつぎこんで一気に国を落とすというケースが多かった。

そして、どのイベントでも同じだが、リセットの繰り返しで常に最善の結果を追い求めたことが勝因だったようだ。

↑ついに全国統一の図。立派の一言。金旋の統一写真なんてふつうじゃ見られないぞ！

見学クンの進軍図。文字はその国をとった年月だ。また、同じ月にとった国は同色にしてある

金旋様、全国統一
おめでとうございます

金旋は209年
中国全土を統一した

ちょっと異議あり！　～オレにもいわせろ イベント編～

私はついさっきまで三国志IIをプレイしていたのだが、ふと、兵糧大増殖の裏技が頭に浮かんだ。この技が光栄の協力をもってしてもセーブデータから発見できるのだろうか？　この技を使えば、半年もあれば強国になれる。そんなのと比べられたら、いくら早く解いても無駄なこと。というわけで今回の参加は辞退させていただく。

（長野県・中谷稔クン）

一度も試していないのだが、米を増やすバグ技や、HEX画面を見ない状態でコンピュータに委任して戦争させる技はできるのだろうか。ルールに何も書いてないのでおそらくできないのだろうが、もしできたとしたら、こんなイベントに意味はない。ディスクに入っているデータにどんな処理がしてあるのか、もっと詳しく書いて知らせてほしかった。

（岡山県・ちんねんクン）

☆結論からいうと、今回のフォーマットでは、上記の技を使ってもチェックにひっかかるようには作っていない。

というのは、この企画がもちあがった当初、編集部内では裏技の不正利用を危ぶむ声があったのだが、今回のイベントの戦術面より戦略面を重視する性格上（リセットを繰り返せば、戦術面では最善の結果が得られるため）、結局、裏技を使うなら使うで仕方がない、ということで意見がまとまったからだ。ただし、もちろん奨励するわけにはいかないので、あえて誌面には書かなかった。

この裏技の件については、読者のみんなにすくなからず混乱を招いてしまったようで申しわけない。今後のイベントではそのへんも考えあわせて企画したいと思う。

■呂布奉先（三国志）

単純明解な武将、しかし裏切りやすい。配下としては不安が多いが、君主で玉璽を持てばこれほど頼もしいものはない。

丁原・董卓を斬り、劉備をも裏切った男。しかし、この3人はいずれも莫大な野心をもった男たちで、やはり野心の高い呂布と性格があうはずがない。もし主君が人材運用の天才である曹操ならば使いこなせたかもしれない。

一匹狼はその時代概念から外れている。しかし、それがその人物の魅力につながる。だからこそ、親殺しとまでいわれた人物に、張遼や陳宮が従ったのだと思う。

（長野県・中谷稔クン）

ちょっと教えて

戦国時代の日本で、五指に入る勇将は誰か教えてください。

（鹿児島県・栗野の友人クン）

☆う～む、難しい質問だなあ。確実なところでは上杉謙信・島津義弘・立花道雪といったところかな。あとは人によって意見が分かれるところだと思うけど、真田幸村・吉川元春・立花宗茂あたりかなあ。

それじゃ、みんなに意見を聞いてみよう。キミが強いと思う5人の武将をハガキに書いて、「勇将はダレだ！」係まで送ってくれ。

ちなみに、智略・武勇のいずれにも秀でた名将といわれる武将ベスト5は誰になると思う？

まとめ

裏技問題で揺れた感のある今回のイベント。この機会に、SLGをプレイする姿勢について少し考えてみたい。

担当ファジー鈴木の意見としては、基本的に裏技を使うことは（イベントはもちろん、通常のプレイにおいても）あってはならないと思う。裏技を使ってクリアしてもむなしいだけだし、SLGプレイヤーとしての良心および誇りに傷がつく。やはり自分の智略を傾けるからこそおもしろく、かつ意義のあるものではないだろうか。

それと、戦争に負けたり予想外の事態が起こったりするとリセットを繰り返す人がいるが、やはりSLGはノンリセットプレイでいきたい。それによって不利な状況に陥ったとしても、そこから復活するのがプレイヤーの腕の見せどころというもの。仮に、どうしてもクリア不可能になったとしても、それはそれでまたよしとする。これこそがSLGの本当の楽しみ方であると担当は思うのだが、どうだろうか？

さてさて、「今月のおはがき」についても、みんなの投稿をよりいっそう盛り上げるため、新しいコーナーを現在計画中。次号あたりで刷新なるかも？

新コーナー タイトル未定

オレのポイントを教えろ！　今月掲載の人のポイントを紹介（ベスト10をのぞく）。慎之助・RIE・赤坂和俊・秋山英司・老将軍・TATU・由紀龍が2ポイント、左三ツ巴・雲野武蔵・中谷稔・とりボール・斗志治・祇興人が1ポイントとなっている。最近は中堅層の伸びが著しく、強力な新鋭も多数登場。常連とはいってもうかうかしていられないぞ。3ポイントで歴史の散歩道おススメの書籍、5ポイントでゲームをプレゼント。さあ、キミもどんどん投稿しよう！

つぎはイラスト大特集が待ってるぜ→

斬新で画期的な名作　先日、あるラジオ番組でパーソナリティがいっていた。「ラジオドラマはセットなんかなくても、リスナーの想像力が1人1人違う豪華なセットを作ってくれる」確かこんな意味の一言にぼくは共感した。そこで、こんなテキストAVGはどうだろうか。よく練られた物語が『弟切草』のように分岐し、全編通して声優がしゃべり、クリアしたときにエンディングまでの過程を再生できるもの。このようなシステムなら、あるゲーム機で多く見かけるCGアニメを鑑賞する「ゲームソフト」よりもずっとよくなる。これは、MSXやAVGが見直されるような(『スナッチャー』をこえられるだろうか!?)、我ながら斬新で画期的な名作になってくれると思う。

イラスト大全集 part2

　またまたやってしまったイラスト大特集！　見てもらえばわかるとおり、どれもレベルが高く、ちょっとした美術館並だ。そこで、このままで終わらせるのはもったいないので、読者のみんなに人気投票をしてもらおうと思う。ハガキにキミの気に入ったイラストおよび作者名を書いて、「この絵がスキ！」係まで応募してくれ。読者の支持が高かった作者には、今後採用されやすくなるという特典(？)があるぞ。

　注意をひとつ。一部の郵便局でハガキの扱いが乱雑なためか、イラスト面に消印のインクが写ってしまう例が最近目立つようになった(特に由紀龍・美紀龍クンのハガキに多い)。こういう場合はどんなにじょうずでも採用できないので、イラストを送る際は封書を使うなどして自衛手段をほどこしてくれ。

　孫武クンが打倒稲泉軍団を掲げて、反稲泉勢力結集の檄を飛ばした(檄文のイラストをもう1度書いてくれ。上記の理由で採用できないので)！　まさに龍虎相打つ大物同士の戦いは今後どうなる？

　ちなみに常連諸氏を三国志風の能力値(武力＝画力・知力＝文章技術力・魅力＝読者支持数)で表すとどうなるのかな……などとつまんないことを考えたりして。

ポイントレースランキング

順位	名前	ポイント
1	稲泉和	10
2	惟宗竜胆	9
3	孫武	8
4	随神貞紀	5.5
5	東洲斎写楽三世	5
	神崎しぐれ	5
	りん	5
8	勘太郎	4
	翠河緑扇	4
	麗亜	4

↑青森県・東洲斎写楽三世クン。いつもながら安定している。彩色がとくにいい

↑東京都・とりボールクン。ウマイ！　雰囲気出てるなあ。蛇もポイント高いぞ

↑北海道・斗志治クン。シブく、かつカッコイイ！　かきこみも細かくてマル

↑静岡県・随神貞紀クン。お、腕をあげたな。うまく色を出していてマル

↑東京都・勘太郎クン。真田十勇士とは目のつけどころがシブイ！　それぞれのキャラもよく描けている

↑埼玉県・慎之助クン。う〜ん、シリアス。淡い色使いがいい味出してるね

↑同じく慎之助クン。赤兎馬もよくかけている。あと課題は書き文字かな？

↑神奈川県・RIEクン。色っぽいなあ。重めの色使いが雰囲気を出してるね

↑東京都・赤坂和俊クン。妖しい魅力がよく出ている。書き文字もすごくいい！

↑兵庫県・翠河緑扇クン。ハガキ4枚の力作！　まさに呉のキャラオールキャストといった感じ。お疲れサマ

↑兵庫県・神崎しぐれクン。五虎将シリーズついに完結。今度は智将を描いてみたら

↑埼玉県・秋山英司クン。お、大迫力！　硬派路線組も負けずにガンバレ

↑静岡県・祇興人クン。なんとクラスメイトとは。でも対決はイラストだけでね

↑北海道・りんクン。このキャラには無条件降伏。絵そのままのほのぼのマンガ

↑広島県・惟宗竜胆クン。オモシロイ！　貂蝉もこんな気持ちだったんだろうな

↑佐賀県・老将軍クン。ハハハ、これはいいなあ。この手をかかせたらさすが！

↑東京都・勘太郎クン。カッコイイ！　動きがあるのがマル。鎧の感じがいいぞ

↑大阪府・麗亜クン。点描画第2弾。美術作品みたいで味わいがあって好きだなあ

↑神奈川県・TATUクン。いいねえ、担当の好きなとところ。またこの路線を頼む！

↑佐賀県・由紀龍クン。稲泉軍団全員集合！　これに反稲泉連合はどう対抗するのか？

読者対抗マルチプレイ 武将風雲録 8時間耐久マルチプレイ大会

今年の夏は「8耐マルチ～大阪夏の陣～」で決まり。大阪のみんな、今行くぞ!

第2回大会の戦略ポイントは?

さて、第2回大会もいよいよ明日(8月9日)開催。編集部スタッフも最後の準備に大わらわというところ。もちろん大会参加者は、これを発売日に読んでいるだろうと仮定して、最後のアドバイスを贈ることにする。

まず、前回の連載を見てもわかるとおり、8時間で経過するゲーム上の年月はわずか1年半あまりであるということ。短期決戦なので序盤から積極的に動かないとダメだぞ!

そして、今回の新ルールによって重要度を増した山城・摂津和泉の両国。はやめに支配下に入れたい。そのためには、この付近の国で開始するのがベストだが、この両国の周囲には不思議とあまり強国がない。多少戦力が劣っても隣接国を選んで速攻を仕かけるか、あえて距離を犠牲にしてでも実力国を選ぶか、前回にも増して大名選択が勝敗のカギを握るだろう。

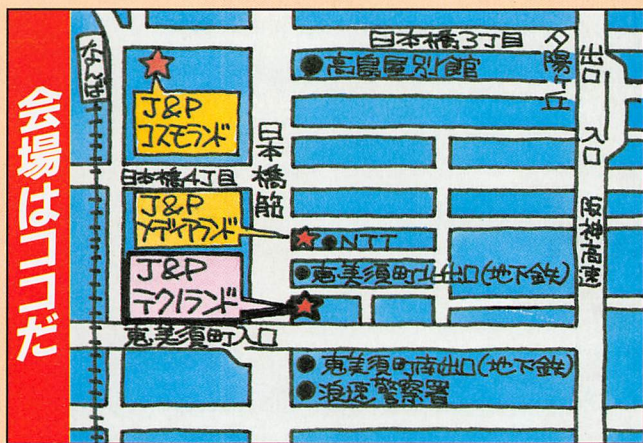
また、毛利・三好の存在も無視できない。うまく自分の勢力に取りこみたいところだが……。

業務連絡～観戦者募集～

これを発売日に読んでいる大阪近郊のみんな、もし、明日何も用事がなければ、ぜひ「第2回8時間耐久マルチプレイSLG大会・大阪夏の陣」を見にきなさい。やはりマルチプレイもライブがいちばん! 歴史的瞬間(?)をじかに感じてくれ。8月9日(日)、日本橋J&Pテクノランド5F(右の地図参照☎06-634-1211)でキミを待っている! 優勝チーム予想クイズもやっちゃうぞ。

加えて、光栄さん直々のプレゼント争奪ゲーム大会や新作発表会もあるので、さらに盛りあがることは必至だ!

さて話変わって、みんなのなかでマルチプレイをしているサークルがあれば、「みんな仲良くマルチプレイ」係まで情報を教えてほしい。取材をして誌面に紹介するぞ。プレイメンバー募集にも役立つはずだ。やはりマルチプレイは大勢でやったほうが楽しいもんね。

また、マルチプレイをした際のエピソードやマルチプレイに関するイラストも受けつけるぞ。どんどん応募してこのコーナーを盛りあげてほしい。みんなでマルチプレイの輪をずんずん広げよう!

みんな仲良くマルチプレイ

さて、今月からはじまったこのコラムでは、いろいろなマルチプレイのおもしろさをみんなに紹介していきたいと思う。

まず第1回目の今回は、なんとパソ通を使ってのネットワークマルチプレイをおこなっている「NET 1992 ' COUNTDOWN」を紹介する。

いったいどうやっているのかというと、参加プレイヤーはマスターから送られた情報をもとに、決められた期日までにコマンドを提出し、マスターがそれをコンピュータに入力してゲームを進めていくというシステム。戦争は武将・兵力の配分だけ決めて、コンピュータに委任して行うとのこと。多少コマンドに制限はあるものの、マルチプレイのおもしろさは生きているようだ。

マルチプレイをするには、メンバーが一堂に集まる必要があるので、それぞれ都合をつけるのがなかなかタイヘンなんだけど、パソ通だとこの永遠の課題もクリア。賢い方法といえるだろう。

でもこれってマスターの苦労が並大抵じゃなさそうだな?

なお現在では、三国志をテーマにしたオリジナルゲームでマルチプレイを行っているそうだ。参加希望および問い合わせは、右のとおり。興味ある人は、ぜひアクセスしてみよう!

```
-NUM-  -R.DATE- -R.TIME- -SENDER-  -CONTENTS-
00021  92-03-19 01:25:46 CDN00007  1555年3月

     1555年 弥生                          #####
                                          # 畠山 #
         ####################--+######
         #    一色     1    朝倉   1本願寺1神保1RIKI#
         #---####--++--##########--#--#
         #     1だる1 畠伯 1   1        姉小路   #憲政#
         #波多野1  ++-+  1    ##############   #
         #     1  1六角1  1斎藤1    武田       ---+--#
         #--#####  1   1    1          +-+武田+憲賢#
         #三好1 三好 #-+-+--+--+--++----+    #
         #   1     1 熊公 1織田1今川1今川1今川1野良####
         #--#####-###################
         #     鈴木    #
         ##########

米相場 1.2   兵士相場 5.5
```

さあ、いよいよ始まったお茶くみマルチプレイ!一体戦国の覇者となるのは東国の虎上杉RIKIかはたまたそれに対する天下無双の小田原城に潜む風来坊北条野良猫か!そして対する西には野獣となるか謎の怪人浅井雷伯かそれとも三国時代より転生してきた野望の固まり北畠熊公か!さあさあお立ち合い!外馬はだれに!え、泥沼になるのに三千円?・・いや・・ははは・・まいったなこりゃ。

行動は23日までにお願いします。

マスター

武将風雲録でのネットワークマルチプレイ。ターンごとにマスターがこのような状況マップを送り……

```
-NUM-  -R.DATE- -R.TIME- -SENDER-  -CONTENTS-
00036  92-04-13 02:28:06 CDN00007  1556年7月

     1556年 文月                          #####
                                          #本願寺#
         ####################--+######
         #    一色     1    朝倉   1本願寺1本願1RIKI#
         #---####--++--##########--#--#
         #     1 帝 1 雷伯 1   1        姉小路   #憲政#
         #波多野1  ++-+  1    ##############   #
         #     1  1六角1  1斎藤1    武田       ---+--#
         #--#####  1   1    1          +-+武田+野良#
         #三好1 三好 #-+-+--+--+--++----+    #
         #   1     1 熊公 1織田1今川1今川1今川1野良####
         #--#####-###################
         #     鈴木    #
         ##########

米相場 0.8   兵士相場 4.5
```

一向宗教祖本願寺光佐が神保領越中に攻め入った模様。
国主神保長職は戦死。他の将はみな捕らわれた模様。
越後国にて一向一揆が勃発した模様。
今年の秋は豊作です。恩恵を受けていればよいですが。
豊作を喜んだ帝から各国主に勅令が下りました。
使者曰く「祝豊祭を行う。参加するものは金100を献上せよ。」

行動は15日までにお願いします。

マスター

プレイヤーはそれをもとに戦略を練る。マスター大名(足利)の干渉によるインベントもある

NET 1992' COUNTDOWNへのアクセス情報

- アクセス番号/045-773-0029
- 運営時間/23:00～翌朝5:00
- 住所/〒236 神奈川県横浜市金沢区並木1-1-5-305 野口和則

新コーナータイトル未定

コピー防止策 ある本で読んだ話によると、MSX市場の弱体化はユーザーのソフトのコピーが主な原因だそうです。つまり、ソフトが売れればMSXはこのまま消えずにすむというのです。そのため、コピー防止策としてディスク版のソフトに専用のROMカートリッジを付けてみてはどうでしょうか。多少、価格は上がることと思いますが、MSXのROMインターフェイスは最近あまり使われないようですし、これならディスクだけコピーされても無意味ですし。どうかソフトハウスの方々に提案してみてください。(千葉県/5年前『アニマルランド』をもらったK・M・16歳)☆コピー防止策は数あるが、結局のところはユーザーの心根しだいという精神論に行き着くのだろう。

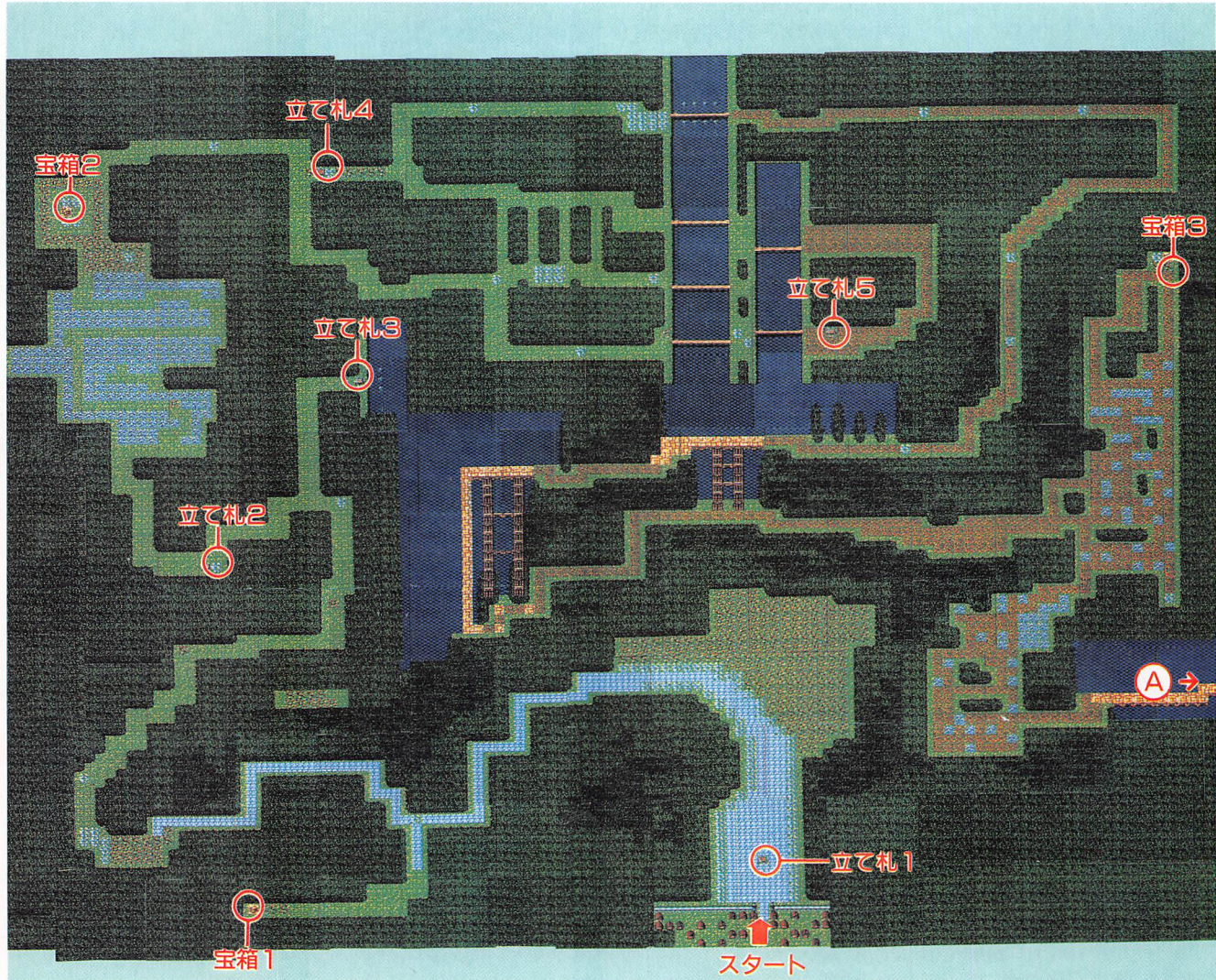
歌を詠む会

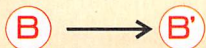
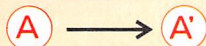
今月のお題は「な」でした。●夏休み　本当は旅行　行きたいが　されど浪人　勉強地獄!!(福岡県／魔術師アゲイン・18歳)●夏休み　ゲームをしている　ヒマはない　なんせわたしは　受験生(埼玉県／山添基・?歳)●夏休み　ハマってみせるぜ　大戦略　されども補習で　ほとんどできず(愛知県／ひらいそーいちろー・16歳)●ならぬなら　ならせてみよう　新規格　どんどん買って　その気にさせて(静岡県／えびちん・?歳)●何事も　移植のことなら　ぱおぱおに　任せておけば　大丈夫でしょ?(埼玉県／SOS・19歳)☆11月号は「に」ではじまる和歌。　イラスト・WORKS

マップコレクション プリンセスメーカー るん♥るん♥武者修行

さあさあ、お待ちかねの『プリメ』武者修行のマップを大公開だ！

「いまさら遅いよ」、「もうすこしはやく載せてほしかった」という声が聞こえてきそうだが、あんまりはやく掲載しちゃうとおもしろみが薄れちゃうでしょ(ただ単にサボッてただけのような気がする)。そんなに複雑なところもないし、これといったトラップも仕かけられていないし、ほとんどの人はラクにクリアはできてるはずだ。しかし、世の中にはこういうマップがないとRPG系はダメっていう人がいるでしょう？　そういう人たちのためにこのマップを作ったのだ。ぜひとも参考にしておくれ。忙しい合間をぬって作成したものだから、１度神棚にまつって、よ〜く拝んでから使うように(きっといいことがあるぞ。※うそつけ！)。

さてさて、このマップはスタートから先に進むにつれて近郊⇨辺境⇨蛮地と地名が変わる。それにともなって遭遇するモンスターが強くなっていく。娘がどの地域にいるかは画面右下のところに表示されているので確認できる。各地域の入口(?)付近にある立て札にメッセージが書いてあるのでその地域に入ったことに気がつくはずだ。

マップの見方

一方通行
Ⓐ ──→ Ⓐ'
Ⓑ ──→ Ⓑ'

立て札１	魔物に注意
立て札２	若物よ命を粗末にするな
立て札３	増水につき渡河不能　北の橋を利用せよ
立て札４	この道進行不可
立て札５	これより蛮族の地　危険引き返せ
立て札６	この先王城　この先王城
立て札７	王城にようこそ！　城壁が守るあなたの安全

宝箱１	薬草
宝箱２	ぬいぐるみ
宝箱３	本
宝箱４	ティーカップ
宝箱５	ドレス

①トビラアイデア→トビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技を見つけたらここに。③通り抜けできます→ゲームの答えが知りたいキミは「Q」係まで。答えを知っているキミは「A」係まで。④マップコレクション→マップ情報はこちらに。⑤オレにもいわせろ!→武将データの不満はこちらまで、イラストも受付中。⑥歌を詠む会→和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしくね。⑦イラスト→上記以外のイラストはこちらまで。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。掲載されるとゲーム、賞金、テレカのいずれかをプレゼント(⑤はのぞく)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

なんと、戻れなくなってしまったじゃ。あ〜りませんか

あやや、なんかいきなり景色が変わったぞ

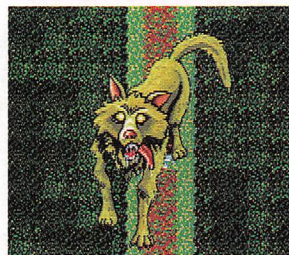
ふ〜、やっと町に戻れる。ごくろうさまでした

モンスター図鑑

娘の行く手をはばむモンスターたち、強さはだいたいレベルに比例するようだが、なかには例外があって、人さらい、山猫、アミーバはHPがランダムだし、攻撃力もまちまち。オオカミやアミーバにはよく痛恨の一撃をくらうんだよなー。

人さらい

山猫

おいはぎ

オオカミ

アミーバ

蛮族

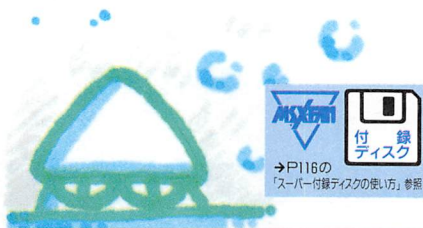
オーク

ハーピー

トラ

ドラゴン

AVフォーラム

塾長:よっちゃん

塾長が中学生だったはるか昔、親父が急に家族団欒(だんらん)を思いついて『寅さん』に連れていかれたのだが……これほど居心地の悪い映画鑑賞は他になかった。

今月の1本　こわいですねえ　■大阪府・竹内陽一(18歳)

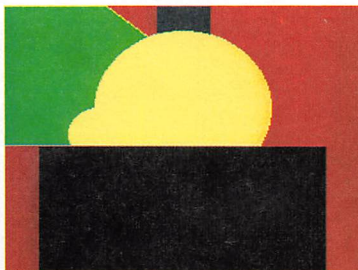
日曜日の夜、淀川長治先生の解説を聞いてから映画を見るのは、ほとんど家族の習慣だった。『荒野の7人』だとか『パリは燃えているか』、『太陽がいっぱい』といった超有名な映画の数々は(実際にどうだったかは別として)「サヨナラ、サヨナラ、サヨナラ」という台詞(せりふ)と強くつながっている。竹内クン(M)の作品は、目のキラキラするのと、最後に眉が飛んでいってしまうのがイイ。敬意を表しつつ、今月の1本としました。

```
100 COLOR1,15,15:SCREEN5,1:Y=87:Z=1:C=1:
C2=1
105 FOR I=1 TO 4:A$=A$+CHR$(255):NEXT:SP
RITE$(0)=A$
110 LINE(100,100)-(146,100),1:LINE(100,1
00)-(116,110),1,B:LINE(130,100)-(146,110
),1,B:LINE(123,115)-(123,120),1:LINE(115
,130)-(131,130),1
120 PSET(110,105),1:PSET(136,105),1
130 FOR I=1 TO 99:CIRCLE(110,105),R,C:CI
RCLE(136,105),R,C
135 LINE(116,131)-(130,135),C2,B:C2=16-C
2
140 Y=Y-Z:R=R+Z:IF Y=83 OR Y=87 THEN Z=-
Z:C=16-C
150 PUTSPRITE0,(100,Y),1,0:PUTSPRITE1,(1
30,Y),1,0:NEXT
910 FOR Y=Y TO -24 STEP -8:PUTSPRITE0,(1
00,Y),1,0:PUTSPRITE1,(130,Y),1,0:NEXT
920 GOTO 920
```

目をパチパチさせながら一生懸命説明、眉が飛んでいく

規定部門　お題は「映画」

Arm Battle　■広島県・紀尾井かんたろう(18歳)

MSXtRを達成して、新たに紀尾井の称号を獲得したかんたろうクンの作品は、映画館で座席の間にある肘掛(ひじか)けをひそかに取り合う隣どうしの戦いを表現している。

肘掛けをドアップで前からとらえたアングル。ドラえもんみたいな手が見える

```
1 COLOR11,6,4:SCREEN5:DEFINTA-Z:R=RND(-T
IME):FORI=0TO3:SETPAGE,I:CLS:LINE(110,0)
-(145,211),4,BF:IFI=1THENFORJ=0TO1:READA
,B,C:CIRCLE(A,60),60:PAINT(A,60):PAINT(B
,0),C,11:NEXT
2 IFI>1THENCIRCLE(127,80),60:PAINT(127,8
0):READA,B,C,D,E,F:CIRCLE(A,100),20:PAIN
T(A,100):LINE(B,109)-STEP(73,0):LINE(C,0
)-(D,25):PAINT(E,0),F,11
3 LINE(30,110)-(224,211),1,BF:NEXT:COLOR
=(4,1,1,3):DATA60,0,2,195,255,15,185,182
,180,150,255,15,69,0,74,104,0,2
4 SETPAGE0:GOSUB5:A=RND(1)*3:SETPAGEA+1:
IFATHENGOSUB5:GOTO4ELSEFORI=0TO500:NEXT:
GOTO4
5 A=RND(1)*9999:FORI=0TOA:NEXT:RETURN
```

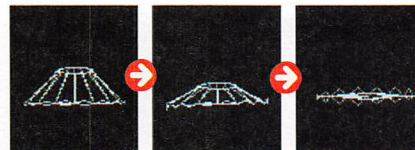
映画館　■福岡県・シゲ(14歳)

シゲくん(MSX)の作品は、映画館の客席とスクリーンを後ろから描写。なかなか感じがよく出ている。ある写真家は、これと同じアングルから長時間露光を使い、スクリーンから放出される光を表現していた。

スクリーンには、なにかが映し出されている

```
10 COLOR,1,1:SCREEN3
20 DRAW"BM86,58C14R84NM218,9D52NF80L84NM
4,211U52H50":FORI=126TO200STEP8:LINE(220
-I,I)-(I+36,I),13:NEXT
30 FORI=0TO5:PSET(RND(1)*76+90,RND(1)*48
+60),RND(1)*11+2:NEXT:COLOR=(RND(1)*11+2
,RND(1)*8,RND(1)*8,RND(1)*8):GOTO30
```

モンロー　■大阪府・アルトマンコーエン兄弟　カサベデス津国真司(18歳)

やれやれ、今回も大量に採用してしまった。カサベデスが加わった津国クンは、仕事が忙しくなったのでしばしお休みとか。この作品は、マリリン・モンローが『7年目の浮気』で披露(ひろう)した、スカートふわふわのシーン。スカートと風の音だけに絞った演出が実に的を射ている。すべてを受け入れてくれそうなマリリン、いまだに人気が高いです。

下からの風にあおられて、スカートがフワッと開いていく

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DIMA(32),B(32):FO
RI=0TO32:A(I)=SIN(I/5.09):B(I)=COS(I/5.0
9):NEXT:SETPAGE1,1:CLS
20 FORI=0TO15:X=32+(IMOD4)*64:Y=20+(I¥4)
*53:CIRCLE(X,Y),10,,,,.2:FORJ=0TO31STEP2
:LINE(X+A(J)*10,Y+B(J)*2)-(X+A(J)*30,Y+3
0-I*2+B((I+J)MOD32)*(JMOD2)*(I¥3+1)):NEX
T:FORJ=0TO32:LINE-(X+A(J)*30,Y+30-I*2+B(
(I+J)MOD32)*(JMOD2)*(I¥3+1)):NEXT:NEXT:S
ETPAGE0,0
30 SOUND1,1:SOUND6,3:SOUND7,48:SOUND8,15
:ONINTERVAL=8GOSUB70:INTERVALON
40 FORI=0TO15:GOSUB60:NEXT
50 FORI=13TO15:GOSUB60:NEXT:GOTO50
60 COPY((IMOD4)*64,(I¥4)*53)-STEP(63,52)
,1TO(96,64):FORJ=0TO50:NEXT:RETURN
70 SOUND0,255-L:L=L+1+(L=100):RETURN
```

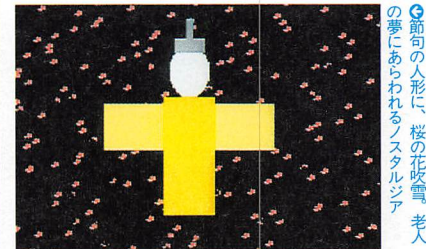
邪魔だ！　■神奈川県・RATOC(16歳)

映画館は同時に子供たちの遊び場でもあるので「東映動画祭り」とかに紛れこんじゃった日にゃあもうたいへん。ガキはいちばん前を走り回る、影絵でピースサインをスクリーンにでかく映すやつはいる、大騒ぎ。RATOCクン(MSX)、目のつけどころがよかった。「ある、ある」とうなずいています。

映画なんか見ちゃあいないワルガキたち。暗いのをいいことに大騒ぎになる

```
10 SCREEN1,3:COLOR15,15,1:KEYOFF:FORI=0T
O1:READA$:FORJ=0TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"
+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:B
$="":NEXT:R=RND(-TIME)
20 IFRND(1)<.5THEN30ELSEX=INT(RND(1)*2)*
287:FORI=-32+XTO255-XSTEP-(X=0)*4-2:PUTS
PRITE0,(I,159),1,0:NEXT:GOTO20
30 X=INT(RND(1)*224):FORI=211TO159STEP-1
:PUTSPRITE0,(X,I),1,1:NEXT:FORI=159TO211
:PUTSPRITE0,(X,I),1,1:NEXT:GOTO20
40 DATA 03070F0F0F070301071F3F3F7F7F7F7F
C0E0F0F0F0E0C080E0F0F8F8FCFCFCFC
50 DATA 000809090D0D0D0F0F0F0F1F3F3F1F0F
808080808080800E0F0F0F8F8F8F0E0E0
```

夢　■東京都・MO－(18歳)

新作が公開されるたびに心ある人を嘆(なげ)かせている、このごろの黒澤監督ですが、ハイビジョン使用のこのシーンはとてもきれいで話題になったとか。MO－クン(MSXt)、tR達成に王手がかかりました。

節句の人形に、桜の花吹雪。老人の夢にあらわれるノスタルジア

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:CLS:SETPAGE,1:CLS:
FORI=2TO9:CIRCLE(3+(I-2)*7,3),3,I,-4,-1.
5,.5:PAINT(4+(I-2)*7,3),I:NEXT
2 SETPAGE1,0:FORI=0TO49:Y=I*4:X=0:C=RND(
1)*8
3 COPY(C*7,0)-STEP(6,6),1TO(X,Y),,TPSET:
C=(C+1)MOD8:Y=Y+RND(1)*(I*.07):X=X+RND(1
)*4+6:IFX>255THENNEXTELSE3
4 FORI=2TO9:COLOR=(I,0,0,0):NEXT
5 CIRCLE(127,60),20,15,,,1.5:PAINT(127,7
0),15:LINE(117,35)-(137,45),14,BF:LINE(1
25,35)-(129,20),14,BF:LINE(70,85)-(184,1
20),11,BF:LINE(110,80)-(144,170),10,BF:S
ETPAGE0
6 COLOR=(C+2,0,0,0):C=(C+1)MOD8:COLOR=(C
+2,7,4,4):FORI=0TO9:NEXT:GOTO6
```


AVフォーラム事務局　「なんだか、このごろのAVフォーラムはおもしろくない。ビジュアルばかりで想像がかきたてられないからか。サウンドフォーラムのときの、サウンドオンリーの作品がとてもなつかしい。そこで今度、サウンドオンリーの作品の特集をやってくれませんでしょうか」＝静岡県・杉山クンから。そうだね。最近、ビジュアルだけに凝りすぎた作品が目立ちすぎ。ここはひとつ、塾長と相談してみることにします。（ち）

自由部門 どこまでもモミモミ

かとりせんこう ■新潟県・Nak(18歳)

Nakクン(MS)のこの作品は、まあ季節ネタということで採用。画面いっぱいにひろがるかとりせんこうは不気味でもある。夏休みに親戚の家に行って、夜、巨大な蚊帳の中で眠るのは楽しみだったなあ。蚊帳の外はほんとうに蚊だらけなのだった。

←枕元に置くと蚊はこないんだけど、朝になると目が真っ赤になっていたりする

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5,0:COLOR=(15,4,4,4):C
OLOR=(14,3,3,3):DIMD$(15):P=ATN(1)*4:SET
PAGE1,1:CLS:FORI=0TO127:R=P*(IMOD36)/18:
CIRCLE(132,142),I,12,R,R+P+(R>P)*P*2,.5:
NEXT
2 LINE(4,135)-(44,165),0:LINE(48,98)-(54
,107),0:PAINT(14,156),0:PAINT(30,114),14
,0:FORI=0TO1:COPY(0,8)-(255,211)TO(0,(1-
I)*8),0,TPSET:PAINT(132,142),2,0:PAINT(3
0,114),15,0:NEXT:SETPAGE0,0
3 FORI=0TO7:D$(I)=MID$("わわ~~??~~",(I¥2)*
2+1,2):D$(I+8)=D$(I):NEXT:FORI=0TO11:PUT
SPRITEI,(44,I*8),15,IMOD2:NEXT
4 FORI=0TO7:D$="":E$="":FORJ=0TO3:D$=D$+
D$(I+J):E$=E$+D$(I+J+4):NEXT:SPRITE$(0)=
D$:SPRITE$(1)=E$:NEXT:GOTO4
```

小錦 ■大阪府・アルトマンコーエン兄弟カサベデス津国真司(18歳)

ハッハッハ、津国クンの2作目はさすが。あの小錦を非常にシンプルな線でうまく表現している。体のそれぞれの部分が別々にタップン、タップンと揺れているのと、足をおろすたびに地響きするのが上級テクニック。

→ズシンと地面はゆれ、巨大なお肉がタップン、タップンと弾む。目がかわいらしい

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5,1:FORI=0TO15:VPOKE30
720+I,VAL("&H"+MID$("1C3870E767000000000
00E1E1F3F3F1E",I*2+1,2)):NEXT:LINE(0,126
)-(255,211),10,BF
2 COLOR=(0,4,4,6):COLOR=(14,7,1,1):COLOR
SPRITE(0)=1:COLORSPRITE(1)=78:SETPAGE,1
3 CLS:FORI=0TO6:A=2+I:COLOR=(A,I+1,1,1):
CIRCLE(40,30),30-I,A,3.15,,.4:CIRCLE(40,
60),54-I,A,.6+I*.02,2.55-I*.02,1.5
4 PAINT(45,30),A:CIRCLE(40,85),30-I,A,,
.4:PAINT(40,85),A:CIRCLE(40,140),26-I,A,
,,2:PAINT(40,140),A:NEXT:DEFINTA-Z
5 FORI=0TO153:SETPAGE,2:CLS:A=ABS(10-IMO
D20):B=IMOD4:X=30+A:Y=80:Z=2:GOSUB7:X=40
-A:GOSUB7:X=40:Y=60-B:Z=1:GOSUB7:Y=40+B:
Z=0:GOSUB7:X=30+A*2:Y=50:Z=2:GOSUB7:SETP
AGE,0
6 COPY(40,40)-(134,134),2TO(I,31):PUTSPR
ITE0,(30+I,25):IFIMOD10=0THENPLAY"SM9999
01C":FORJ=0TO9:VDP(24)=RND(1)*10:NEXT:VD
P(24)=0:NEXTELSENEXT:END
7 COPY(0,Z*56)-STEP(79,55),1TO(X,Y),2,TP
SET:RETURN
```

サル ■青森県・清志郎(21歳)

下の写真で見ると、美少女とサルの2枚ですが、清志郎クン(MSXt)のこの作品のすばらしさは、美少女からサルへ、サルから美少女へと連続的に変化していくところ。美少女はちゃんと美少女だし、これだけのプログラムでよくぞここまで、と感心してしまう。

↑この美少女からサルへ連続的に変化していくのには驚く

```
1 COLOR,1,1:SCREEN5:COLOR1,15:DIMC(187),
D(187):READA$,B$:FORI=0TO187:C(I)=ASC(MI
D$(A$,I+1,1)):D(I)=(ASC(MID$(B$,I+1,1))-
C(I))/35:NEXT:FORI=0TO2:SETPAGE,I+1:CLS:
FORL=0TO11:G=I*12+L:X=(GMOD4)*64:Y=(G¥4M
OD3)*70
2 FORK=0TO187STEP2:P=X+D(K)*G-128:R=Y+D(
K+1)*G-128+C(K+1):D=C(K):IFD>191THENPSET
(D+P-64,R)ELSELINE-(D+P,R)
3 NEXTK,L,I:B=35:C=1:FORL=0TO1:FORI=ATOB
STEPC:COPY((IMOD4)*64,(I¥4MOD3)*70)-STEP
(63,69),I¥12+1TO(96,70),0:NEXT
4 SWAPA,B:L=0:DATA"てャ・ォすォ[A]ョ[A]ェ。ユ。ェ」ェすャつッ」
ッほョユォユッォユャォアユッォャャまーぬオィオのオゥオひケヲケヲコァサェサェコね
スゥスンィ[A]ァ、ィそィそィひィウゥユゥーィメォ[9]ャ[9]ッミーいウかオけコ「テァナャ
チーケアユウェエァユャおゥうゥけ、こ[A]ロィそ」。しとゥィおはきッ。ッァみこオ」キ
ッチツ♥コぃうっぃし♣。♦ヲ♣ウぃケっソしソ、ハキぇテムシいトよサカトんケセツル
サけナひテォナ"
5 C=-C:NEXT:DATA"てァ。ヲ」、」ヲ、・、・、・、・、・と・、・ほ
ヲャァャ・ユ・ユ・ユ・ユ・ユ・へ・にャァユはユォャ゛ク・ケユケイクイクイクねセォ
ズ゛、そ、そ」「」・、の、ォ、ョ」ー・メ「あァあァレっきャかカけス「チェツアセキ
エイェウヲエ。レィき。けしせこ」こてこゥすーさむしオそゆ[A]オ[A]オ[A]ゆ[A]オ[A]オ[A]ヒ
ツぉ[A]ょかえょ」ぅユぇエあクさコョサクシトヒツぉツヒツぉツわトシトわトシトルスけ
スはツェツ"
```

※[9]はCHR$(&H90)、[A]はCHR$(&HA0)です。

立つ鳥跡を濁さず ■山形県・おこし魚岩浪弘(16歳)

シンプルななかにジワーッという味わいのある、おこし魚岩浪クンの作品。水鳥がパタパタッと水面から飛び立つと、そのあとに小さな波紋が拡がっていく。「庄内地方は田植えの最中です」という岩浪クンのお便りがなんとも新日本紀行的な詩情をさそうのであった。

↑水面から飛び立つまで、足はフル回転してるのかな

```
1 COLOR15,1:SCREEN5,1:FORI=0TO23:READA:V
POKE30720+I,A:NEXT:X=205:FORI=1TO14:COLO
R=(I,0,2,2):NEXT:FORI=2TO8STEP3:PUTSPRIT
E0,(218-I,90):FORJ=0TO6:CIRCLE(75+I*18,1
05),J*10+5,10-I+J,,,.2:NEXTJ,I:FORI=2TO5
0:IFI<15THENCOLOR=(I,7,7,7)
2 IFI>4ANDI<18THENCOLOR=(I-3,0,2,2)
3 FORJ=1TO2:X=X-8:IFX>0THENPUTSPRITE0,(X
,94-I),,JELSEPUTSPRITE0,(0,216)
4 SOUND1,6*J:SOUND7,J:SOUND8,10+(I>17)*(
I-17)/4:NEXTJ,I:SOUND8,0
5 DATA,,,96,236,63,62,,,7,14,110,255,30,
12,2,,,,96,255,14,14,7
```

心臓 ■大分県・㊛F．I．S(13歳)

「今回は採用されるとは思わなかった」とは称号も2周目に入った㊛F．I．Sクン(M)の感想。でも、おもしろいからサッサと採用してしまった。心臓がピンクで、脈うつと縦にしたハート型になるのがおかしい。アメリカのアニメーションの1シーンのようだ。

↑鉄腕アトムの心臓は、ハート型だったような気がする

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:FORI=1TO7:COLOR=(I,I
,I/2,I):COLOR=(I+8,7,I/2+4,7):NEXT:E=12:
DIMX(E),Y(E),H(E),O(39),P(39):H=-1:FORI=
0TOE:Z=Z+.1:X(I)=COS(4.6*Z):Y(I)=SIN(4.6
*Z):A=A-SGN(H)*(RND(1)*2):H=H+A*2:H(I)=H
:NEXT:N=4:SETPAGE,1:CLS:FORP=0TO144STEP4
8
2 FORO=0TO192STEP48:O(Q)=O:P(Q)=P:O(39-Q
)=O:P(39-Q)=P:Q=Q+1:N=N-.16:Z=.5:FORJ=2T
O13STEP4:Z=Z+.06:K=O+23-J/5:L=P+23-J/5:X
=X(E):Y=Y(E):H=H(E)/N+7:FORI=0TOE:B=X(I)
:C=Y(I):D=H(I)/N+7:LINE(B*(D/Z)+K,C*(D/Z
)+L)-(X*(H/Z)+K,Y*(H/Z)+L),J:X=B:Y=C:H=D
:NEXT
3 PAINT(K,L),J:NEXTJ,O,P
4 FORI=0TO39:COPY(O(I),P(I))-STEP(47,47)
 1TO(99,99),0:NEXT:GOTO4
```

ポンポンボール ■神奈川県・SAXAOTAX²(17歳)

AOTAX²クンは2度目のtR達成、SAXAOTAX²とする。坂を登り谷を越え、ボールが軽々と走っていくこの作品は、昔のファミコンゲーム『エキサイトバイク』のようだ。跳ねるようすが魅力的であきない。

←ボールの動きがいきいきしていて痛快。見てると元気がでる

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5,0:DEFSNGA-Z:SPRITE$
(0)="<J♥チ♦♥R<":SPRITE$(1)="<Fチ♥♥♦b<":SPR
ITE$(2)="<b♦♥♥チF<":SPRITE$(3)="<R♥♦チ♥J<"
:DIMB(64):R=RND(-TIME)
20 X=(X+2)MOD64:IFRND(1)<.1THENA=INT(RND
(1)*17-8)
30 Y=Y+A:IFY<10THENY=10:A=-A
40 IFY>100THENY=100:A=-A
50 LINE(X*4,0)-(X*4+7,211-Y),0,BF:LINE-(
X*4,211),5,BF:B(X)=Y:IFF=0THEND=B((X+18)
MOD64)-B((X+16)MOD64):F=1
60 E=B((X+20)MOD64):D=D-.5:C=C+D:IFC<ETH
ENC=E:D=0:F=0
70 I=(I+1)MOD4:PUTSPRITE0,(68,203-C),15,
I:SETSCROLLX*4+12,,,0:GOTO20
```

もみもみ ■大阪府・アルトマンコーエン兄弟カサベデス津国真司(18歳)

津国クンの3作目。3つの手のひらのパターンを、切り換えていくだけなのですが、ちゃんとしたアニメーションに見える。「プヨプヨ」という音もいい。他のネタにも応用しやすい手法です。では、サヨナラ、サヨナラ……。

```
10 COLOR10,0,0:VDP(9)=VDP(9)OR2:SCREEN5:
N=2.54:FORI=0TO5:X(I)=-COS(I/N):Y(I)=-SI
N(I/N):READA(I):NEXT:FORI=0TO1:READX,Y,Z
:CIRCLE(X,Y),Z:PAINT(X,Y):NEXT:DATA40,50
,60,50,0,30,7,7,5,23,7,7
20 FORI=0TO2:SETPAGEI+1,I+1
30 CLS:DRAW"BM200,211M140,140M120,138M88
,122M90,100M95,85M118,68M135,74M155,75M1
60,110M255,200":PAINT(128,100)
40 FORJ=0TO5:FORK=38TO38+A(J)/(I+1):COPY
(-(I>0ORJ=5)*16,0)-STEP(15,15),0TO(128+I
*2+X(J)*K,110+I*3+Y(J)*K),,TPSET:NEXT:NE
XT:NEXT:SOUND1,0:SOUND7,56:SOUND8,15:DEF
INTA-Z:ONSTRIGGOSUB60:STRIG(0)ON
50 FORI=0TO3:SETPAGE1+ABS(1-I):FORJ=0TO9
:SOUND0,ABS(60-(I*10+J)*4):NEXT:NEXT:GOT
O50
60 STRIG(0)OFF:VDP(9)=VDP(9)AND253:SOUND
8,0
```

お★題

今回の『心臓』とか『もみもみ』とかを見てて思ったんだけど、人の体を作品にするのはおもしろい。アニメーションにすると動きが加わってさらに楽しめる、というのもあるけど。はい、12月号のお題は「人体」とします。人の体の各パーツを、もしくは全体を取り上げて作品にしてちょーだい。ざっと思いついたところで、「ペダルを踏む足」、「手相を見る」、「喉の奥」、「3Dふう耳」、などなど、いろいろなパターンが使えそうだ。そういえば『みっともない人体』という名著作物があって、豊富な写真、図版を使って、人の体や服装の基準は歴史・文化によってびっくりするほどの違いがある、ということを解説してました。おっと、しめ切りは9月8日まで。

特典 【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

ルンルンと明るい適当な気分でBASICと遊んでいる人々に向けて、もっとルンルンと明るい適当な気分でサンプルプログラムまたはアイデア、もしくは馬鹿話を飲茶式にお届けします。

598人のマウス使いのために

去年の5月号のBASICピクニックでマウス特集をやったのは、マウスの所有率がその1年まえと比べて5割増しになっていたからだ(1000人中214人から314人へ)。その後、SILVER SNAILの的確ないくつかのマウス用ゲームへの反応や、予想されてはいたがCGコンテストへの投稿の盛り上がり、今月のファンダムで採用したZEEDENの『マウス大相撲』の発想など、マウスユーザーのにおいはさらに強まった。

去年の7月号の時点で、マウスユーザーは1000人中403人。それが、今年の7月号の時点では、1000人中598人。ここでもまた5割増しになっていた。

1つの仮説をたててみよう。

仮説：マウスユーザーは1年ごとに5割ずつ増えていく

すると、この仮説から、

1993年7月号の読者の90パーセントはマウスユーザーである

という予測が出てくる。これはすごい。ジョイスティック、ジョイパッドでさえ、ずっと約85パーセントの所有率だというのに。ほんとうに、マウスユーザーはそこまで増えるだろうか。ほんとうに増えるかもしれない。

第1に、先の調査で99人が近々マウスを買う予定だといっている。では夏休み明けころにマウスユーザーが697人にまで増えている可能性が高い。その勢いは、1年間で300人増えても不思議ではない勢いだ。

第2に、ジョイスティック、ジョイパッドがなくてもキーボードで遊べばよかった。しかし、たとえばCGなどのマウス専用の作業は、マウスでしかできない。すると、マウスの所有率がジョイスティック、ジョイパッドを上回っても不思議はない。

現在の約60パーセントだってかなり多いほうだと思うが、全員マウス使いという日もそう遠くないような気がする。

持っているマウスをもっと有効に活用するには、座して市販ソフトを待つよりも、BASICプログラムでいろいろといたずらするほうが早い。Mファンに投稿される毎月数百本のユーザープログラムのなかに、もっとマウスコンシャス(マウスを意識した)なものが増えることを願って、ふたたび蘇(よみがえ)るマウス特集なのだった。

1 落書きに使う

テレビ画面を、黒板とかホワイトボードとか「せんせい」などのかわりに使うのに、いちいちグラフサウルスを立ち上げるのはかっこわるい。ここはぜひ、気軽に使える自分専用の落書きツールを作っておきたい。線の太さや色などいろんな特徴を持った簡素なものを何本も作っておくといい。

リスト1は、91年5月号からの再掲物。左ボタンを押しながら描画、右ボタンで塗りつぶし、左右ボタンを同時に押すと画面クリア。画面のロード／セーブは、CTRL+STOPでプログラムを止めて「GOTO 12Ø」を実行すると、「L/S, FILE?」と出るので、ロードなら「L, 〈ファイル名〉」、セーブなら「S, 〈ファイル名〉」と入力するのだ。まずは試してみてね。ゴーゴー。

◉リスト1　落書き用プログラム

```
10 DEFINT A-Z:COLOR 15,0,0:SCREEN 7:SETP
AGE 1,1:CLS
20 SCREEN,0:SPRITE$(0)=CHR$(128)
30 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14)
40 IF X<0 THEN X=0
50 IF X>511 THEN X=511
60 IF Y<0 THEN Y=0
70 IF Y>211 THEN Y=211
80 PUTSPRITE 0,(X¥2,Y-1),8
90 IF STRIG(1) THEN LINE (X0,Y0)-(X,Y) E
LSE IF STRIG(3) THEN PAINT (X,Y)
100 IF STRIG(1) AND STRIG(3) THEN CLS
110 X0=X:Y0=Y:GOTO 30
120 INPUT "L/S,FILE";A$,F$:SCREEN 7:SETP
AGE 1,1:IF INSTR("LlSs",A$)¥3 THEN BSAVE
 F$,0,&HD3FF,S ELSE BLOAD F$,S:GOTO 20
```

トントン相撲で遊ぶ

今回のテーマは31ページおよび56ページの『マウス大相撲』というファンダム投稿作品がきっかけ。選考会で「くっだらねー」という声の渦巻くなか「とにかく新しい」と主張して、ついには強引に採用に持ちこんだのはファンダムのデスクであるわたし〝コ〟です。この判断は間違っていたでしょうか。あなたはどう思いますか。

3 まったく新しい楽器!

キーボードの1つ1つに音を割り当ててピアノやオルガンのような楽器にするのは、よくある。その場合、3つ以上のキーを押すと押していない4つ目のキーも押されることがあるという、MSXのキーボードの欠点に悩まされる。この欠点だけはけっきょく乗り越えることができない。

だから、MSXを楽器にするときは、組みこんでおいた和音を出すか、あるいは管楽器のように単音だけの楽器にするかのどちらかにするしかない。

そう割り切れば、マウスは単音の楽器としていろいろなバリエーションが考えられる。いずれにしてもBASICでは楽器としての精度に限界はあるが、かんたんにX方向を音程情報、Y方向をボリューム情報の入力源として、左ボタンを押す/押さない、右ボタンを押す/押さないの組み合わせで4種類のモードを使えば、けっこう豊かな表現ができそうな気がする。

リスト2は、とりあえず、FM音源を使って(PSGは各自くふうしてみて)、マウスによる入力情報をどのようにMMLにするかの1つの方法を示すためのものだ。音程は、Nコマンドを数値変数でコントロールし、音量はVコマンドおよび@Vコマンドと数値変数でコントロールする。もう1つ、行1000以降にCALL TRANSPOSEだけのアナログ楽器も作ってみた。いろいろ試してみよう。

●リスト2　マウス演奏家のためのプログラム試案

```
100 CALL MUSIC:DEFINTA-Z:DIM A(3,3):A(0,
3)=33:X=100:Y=36:COLOR 15,4,0:CLS
110 PRINT "WHICH? L=NORMAL R=SLIDE":FOR
C=0 TO 1:C=-STRIG(1)*6-STRIG(3)*7:NEXT
120 SCREEN 5,0:SPRITE$(0)=" 0($$dねタ"
130 IF C=7 THEN A(1,3)=496:CALL VOICECOP
Y(A,@63):ON STRIG GOSUB,160,,170:STRIG(1
)ON:STRIG(3)ON ELSE A(1,3)=240:GOTO 1000
140 N=X/3.2+17:V=(211-Y)/211*127
150 GOSUB 180:GOTO 140
160 PLAY#2,"@63V15@V=V;N=N;16":RETURN
170 TIME=0:FOR I=0 TO 9:I=TIME:CALL TRAN
SPOSE(I*N):NEXT:CALL TRANSPOSE(0):RETURN
180 A=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14)
190 X=-247*(X>246)+X*(X<247)*(X>0)
200 Y=-204*(Y>203)+Y*(Y<204)*(Y>0)
210 PUTSPRITE 0,(X,Y),C:RETURN
1000 CALL VOICECOPY(A,@63):ON STRIG GOSU
B,1020,,1030:STRIG(1)ON:STRIG(3)ON
1010 GOSUB 180:YT=(211-Y)¥4:CALL TRANSPO
SE(X+YT*240):GOTO 1010
1020 PLAY#2,"V15@63N15;16":RETURN
1030 PLAY#2,"@0":RETURN
```

マウスをBASICでコントロールするための基礎知識

マウスカーソルの位置計算

◉気合
A=PAD(12)

くわしい理由はさておき、右にある2つのXY座標増分の関数を使うための関数。座標を読み取るまえにかならず、この関数を使ったダミーの数式を実行しなくてはいけない

◉X方向増分の計算
X=X+PAD(13)

PAD(13)は、前回PAD(12)で「気合」を入れてから今回までに動いたX方向の増分。座標データとするには、このような式にする必要がある

◉Y方向増分の計算
Y=Y+PAD(14)

事情はX座標とまったくおなじ。増分の正負も、通常のY座標にあわせて下方向が正、上方向が負になっている

◉右ボタン
STRIG(3)

右ボタンが押されると−1、そうでなければ0になる関数。これは、ジョイスティックのBボタンとまったくおなじ

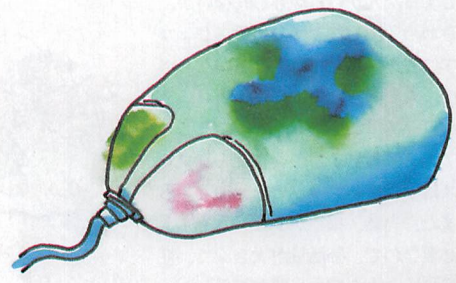
◉左ボタン
STRIG(1)

左ボタンが押されると−1、そうでなければ0になる関数。ジョイスティックのAボタンとまったくおなじ

ここにあげた5つの関数は、どれもマウスをポート1につないだときのもの。ポート2につないだときは、PAD(12)〜PAD(14)はすべて4ずつずれてPAD(16)〜PAD(18)になり、STRIG(1)、STRIG(3)はそれぞれSTRIG(2)、STRIG(4)になる(ジョイスティックのA、Bボタンとおなじ)。

ジョイスティックモードで古いゲームを遊ぶ

左ボタンを押しながらポートに接続すると、マウスはジョイスティック状態になる。これをジョイスティックモードという(ふつうの状態をカウンタモードという)。マウスにぜんぜん対応していないゲームでも、このモードを利用して、マウスで遊ぶことができるわけだ。

しかし、操作性はまったくちがう。スティックのある方向を押しているということは、マウスではその方向に転がし続けているということなのだ。だから妙に動きがぎくしゃくして最初は四苦八苦するが、そのへんを会得するとマウスでシューティングだって楽しめる。

【リスト2の使い方】RUNすると「WHICH〜」ときいてくる。①左クリック=ノーマルモード　マウスの左右で音程、上下で音量を決め、左クリックで音が鳴り、右クリックでベンド効果　②右クリック=スライドモード　左クリックで音が鳴りっぱなしになり、マウスの上下左右でアナログふうに音程を操作できる。右クリックで音が止まる。なお、スライドモードでプログラムを止めると、音が鳴りっぱなしになることがあるが、そういうときはCALL MUSICを実行すると止まる。

5 地震計としても使えるかもしれないぞ

『マウス大相撲』(56ページにリストと解説)では、X座標の増分だけ(それも、絶対値が10未満のものに限っている)を感知して画面上の力士を動かしているが、絶対値の限定をはずし、Y座標の増分も感知するようにして、そのうえ、マウスをもっと揺れに敏感な場所に置くと、ひじょうにずさんな地震計として機能させることができそうな気がする。揺れの方向までわかるのではないか。

さらに、ボタンの上にかろうじて押したことにならないていどの重りを置けば、縦揺れの強さはわからないまでも、揺れの間隔くらいはおおまかに感知できるはずだ。

1つ問題がある。揺れの周期を計るには、どうしても時間を計らなくてはいけない。ざっと考えて3つの方法が考えられる。

1つは、タイマー関数(TIME)を使うこと。TIMEは、60分の1秒ごとに1ずつかってに増えていくのでけっこう便利だ。

もう1つは、インターバル割りこみ(ON INTERVAL=〈時間〉 GOSUB〜)を使う方法。これも〈時間〉を1にすれば、60分の1秒単位で処理できる。

もう1つは、プログラム中で特別にカウンタ変数を設け、カウントすること。使用機種さえ限定すればもっとも細かく時間を管理することができる。

暇と根気があって、人柄がよく(なにがあっても怒らない)、しかも地震の多発地帯に住んでいる人は、いちど試しにマウスによる地震計を作ってみてください。

6 ボウリングに使うには?

まだだれもやったことがないが、なんだかかんたんにできそうで、しかもおもしろくなるかもしれないのが、マウスによるボウリングゲームだ。ボールがいかにピンを倒していくかとか、得点計算などはまた別の問題として(これもけっこうたいへん)、ここでは、マウスを使ってボールを転がすことを考えてみたい。

せっかく、マウスにはボールがついているんだから、このボールをボウリングのボールのように転がして、その情報を使うという手がありそうなものだ。

具体的には、XY方向の増分を調べることでボールを投げる方向を決定する、これはかんたんにできるだろう。さらに、地震計のところで出てきた時間を計る技術を応用すれば、ボールを投げる力の強さも入力できる。

という話を通りがかりの付録ディスク担当Orcにして作らせたのが下のルーチン試案だ。ボタンを押してからすばやくマウスを転がすと、そのときに入力されたXY方向増分と押されたボタンの状況を表示する仕組みだ。

◉リスト3 マウス・ボウリングのルーチン試案

```
100 PRINT"PUSH BUTTON TO START":PRINT
110 SA=STRIG(1):SB=STRIG(3)
120 IF (SA OR SB)=0 THEN 110
130 TIME=0:FOR T=0 TO 5:T=TIME:NEXT
140 TA=STRIG(1) OR SA:TB=STRIG(3) OR SB
150 TIME=0:A=PAD(12)
160 IF TIME<5 THEN 160
170 A=PAD(12):X=PAD(13):Y=PAD(14)
180 PRINT"dx="X:PRINT"dy="Y:PRINT"tr-a="
TA:PRINT"tr-b="TB
```

7 猫につけるスズのかわりに……は使えない

マウスのボールの回転には限界が設けられていないし、取り出す情報は「増分」だから、一定の間隔でデータを取れば無限に計測できる。だとすれば、広い部屋でもいまマウスがどのあたりにあるのかを画面で管理できるではないか。たとえば、猫にマウスをつけて……。とここまで考えてふと気づいた。マウスについているコードはとても短い。フガ。

8 ヨットレース……?

イラストを見て、はやくも怒ってしまった人がいるかもしれないが、きわめて滑らかな床の上で、じょうずに帆をつけたマウスを2台ならべて、人間の息吹によるヨットレースが可能ではないだろうか。ただし、アイデア番号7番の反省から、コースはマウスのコードの範囲内とする。また、当然、相手が少なくとも1人必要なので、肺活量が大きくて、性格のいい人を探す必要がある。

9 パチンコ玉アスレチックをシミュレートしてみたい

見出しの説明に半分も使ってしまったが、これも滑りのいい板の上にマウスを載せ、さきほど失敗した猫の首にスズ方式を応用すれば、バーチャルリアリティ入力のマーブルマッドネスふうゲームが可能だ。

入力の問題が解決すれば、現実のパチンコ玉アスレチックにはないワープポイントや、あるところを通るとドッペルゲンガー玉が現れるなどのいろんな仕掛けを作って遊べる。イエイ。

パチンコ玉アスレチックというゲームは、ぼくがこの見出しを決めるときにかってにネーミングしたものなので知らない人も多いだろう(あたりまえだ)。

手帳大から弁当箱大のボードのあちこちに柵や小さな橋や穴が仕掛けられていて、ボードをあれこれ傾けることでパチンコ玉のようなものをスタートからゴールまで運ぶ、という、あの一連のおもちゃのことをいっているのだ。

10 マウスホッケーはお金持ちの遊び

猫の首にスズ方式、フーフーヨットレース方式をもっとダイナミックに展開すれば、とうぜん出てくるのが、これだ。

プレイヤーはおたがいにシャモジなどを持ち、できれば菓子箱などをプレイエリアとして、ホイッスルと同時にマウスを打ちあって、画面上のパック(ホッケーの玉)を相手方のゴールに入れる。この場合、マウスの存在する位置がかならずしも画面のフィールド上のパックの位置と一致するとはかぎらない(というより、一致するわけがない)という点がおもしろい。

これをさらにダイナミックにしたものに、

闘マウス

という遊びがある。わざわざ改行して目立つようにしたのは、そういうことが可能な人にはぜひいちど作ってやってみてほしいからである(なにしろ試したことすらないので)。闘マウスとは、ポート1とポート2に2台のマウスを接続し、ホッケー方式か、あるいはボウリング方式で2台のマウスをぶつけあって、『マウス大相撲』方式で判定するのだ。場所は多少広いほうが興奮しそうだ。

しかし、どちらの遊びもマウスがボロボロになるはずなのでペローなみのお金持ちにしかすすめられない。ほんとにやってマウスを壊したからといって、編集部にもんくをいわないでね。

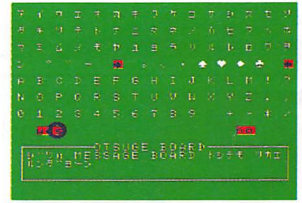
11 占いにだって使えるはずだ!(霊感があれば)

マウスの形を見ていて、ふと、西洋コックリさんを思い出し、そのパソコン+マウス版のつもりで作ったのが下のリスト『マウス・チャネラー』だ。これも去年の5月号からの再掲物だが、たまにはこのくらいのプログラムを、打ちこんでみるのも楽しいだろうと思って付録ディスクには入れてない(ほんとは入れるのを忘れていたんだけど)。

このマウス・チャネラーは、1人から数人で使用できる。それぞれ各自の宗派に従って精神統一したり身を清めたりしたうえで、マウスパッドの上にマウスを置き、マウスの上に軽く手を添え、心のなかに超越者をイメージする。左ボタン、右ボタンの上にも指を1本ずつ置く。複数の人でやるときは、まあてきとうにやろう。

自然にマウスが動くのを待ち、青いドーナツ型カーソルがある文字を囲んだと思われたら、左クリック。文字が超越者に受け入れられるとカーソルの色がピンクに変わり、その文字が「OTSUGE BOARD」に表示される。右クリックすると、ボードの文字はぜんぶ消える。

赤地に青の特殊文字はぜんぶで4つあり、「⇨」はスペースキーとおなじ、「⇦」はBSキーとおなじ、「yes」の一部を指して左クリックすると画面が一瞬赤くなり、高い音が鳴る。「no」のほうは、画面が一瞬青くなり、低い音が鳴る。

使い方は自由だけど、度を超した占いはやめましょう。総務庁。

◉リスト4 マウス・チャネラー

```
10 COLOR 15,12,1:SCREEN 1,2:WIDTH 32
20 KEYOFF:DEFINT A-Z:DIM A(31):W=27:L=3
30 PLAY"V15T255L64":P$="O6GC":Q$="O2FE"
40 DEFFNX=C MOD W+3:DEFFNY=C¥W MOD L+18
50 FOR I=0 TO 7:A(I)=VAL("&H"+MID$("071F
3F7E78F0F0E0",I*2+1,2)):A(15-I)=A(I):A(I
+16)=VAL("&H"+MID$("E0F8FC7E1E0F0F07",I*
2+1,2)):A(31-I)=A(I+16):NEXT:FOR I=0 TO
31:A$=A$+CHR$(A(I)):NEXT:SPRITE$(0)=A$
60 SPRITE$(1)=STRING$(7,252)
70 FOR I=0 TO 15:VPOKE 777+I,VAL("&H"+MI
D$("10307EFE7E3010001018FCFEFC181000",2*
I+1,2)):NEXT:FOR I=0 TO 3:VPOKE 8204+I,&
H48:NEXT
80 FOR I=0 TO 7:READ A$:LOCATE 2,I*2+1:P
RINT A$;:NEXT:FOR I=0 TO 4:READ A$:LOCAT
E 2,17+I:PRINT A$;:NEXT
90 PUTSPRITE 1,(24,143),2
100 P=PAD(12):DX=PAD(13):DY=PAD(14)
110 X=X+DX:Y=Y+DY
120 IF X>237 THEN X=237
130 IF X<8 THEN X=8
140 IF Y>120 THEN Y=120
150 IF Y<0 THEN Y=0
160 PUTSPRITE 0,(X,Y),4
170 IF STRIG(1) THEN GOSUB 200
180 IF STRIG(3) THEN GOSUB 330:GOTO 90
190 GOTO 100
200 V=VPEEK(6177+X¥8+((Y+1)¥8)*32)
210 N=INSTR(" abyesno",CHR$(V))
220 IF N=1 THEN 310
230 IF N=2 THEN C=(C+W*L-1)MOD W*L:V=0
240 IF N=3 THEN V=32
250 IF N>3 AND N<7 THEN FOR I=0 TO 3:COL
OR=(12,7,0,0):PLAY P$+P$+P$:GOTO 310
260 IF N>6 THEN FOR I=0 TO 3:COLOR=(12,0
,0,3):PLAY Q$+Q$+Q$:GOTO 310
270 PUTSPRITE 0,,13:PLAY P$
280 VPOKE 6144+FNX+FNY*32,V
290 IF V THEN C=C+1:IF C>=W*L THEN C=0
300 PUTSPRITE 1,(FNX*8,FNY*8-1),2
310 IF PLAY(0) THEN 310
320 COLOR=NEW:RETURN
330 C=0:PLAY Q$:FOR I=0 TO 2:LOCATE 3,18
+I:PRINT SPC(W):NEXT:RETURN
340 DATA"ｱ ｲ ｳ ｴ ｵ ｶ ｷ ｸ ｹ ｺ ｻ ｼ ｽ ｾ ｿ"
350 DATA"ﾀ ﾁ ﾂ ﾃ ﾄ ﾅ ﾆ ﾇ ﾈ ﾉ ﾊ ﾋ ﾌ ﾍ ﾎ"
360 DATA"ﾏ ﾐ ﾑ ﾒ ﾓ ﾔ ﾕ ﾖ ﾗ ﾘ ﾙ ﾚ ﾛ ﾜ ｦ"
370 DATA"ﾝ  ﾟ ﾞ ｰ  b  ｡ ､ ･ ♠ ♥ ♦ ♣  a"
380 DATA"A B C D E F G H I J K L M ! ?"
390 DATA"N O P Q R S T U V W X Y Z . ,"
400 DATA"0 1 2 3 4 5 6 7 8 9   + - * /"
410 DATA"  yes                      no"
420 DATA"┌──────────OTSUGE BOARD──────────┐"
430 DATA"│                               │"
440 DATA"│                               │"
450 DATA"│                               │"
460 DATA"└───────────────────────────────┘"
```

A1GTのここが知りたい！　聞きたいぞ！

GTフォーラム

★今月のテーマ／CPU切り換え

今月は勢力の強い『キャンペーン版大戦略II』にくわれてしまった。ゆるせ。それにしても最近はGT以外の質問ばかり。質問も答えもGTに限る。

Q　標準モード（Z80）と高速モード（R800）の切り換えはどうすればできますか。

（徳島県美馬郡・堀部勝裕さん・18才）

A　BASICではできないのでマシン語のプログラムで行う。

この際だから、ほんの少しマシン語を勉強してみるのもいいかも。で、ちょっとヒント。Mファンの付録ディスクで、ファンダムのゲームを選択して、CTRL+STOPでBASICモードに入って、CALL XCPU(n)としてみよう。nが128のときZ80（標準モード）、129のときR800ROM（中間の速さ）、130のときR800DRAMモード（高速モード）になる。これがCPUチェンジのプログラムだ。もっと知りたい人は例のアスキーから出ている『MSX-Datapack turboR版』25～26ページを熟読のこと。

Q　ディスクドライブにディスクを入れると、オートシャッタのところに傷がついてしまいます。セーブ、ロードには問題ないですか。みんなこうなんでしょうか。

（大阪府大阪市・奥田勝くん・15才）

A　全部が全部そうじゃないけど、ご心配なく。

GTとは関係ないのにこの質問が多いなあ。とにかく傷がつくこと、ついてしまったシャッタはまったく心配ない。安心してくれ。けっこうあるのだ。

耳寄り情報交換コーナー

編集部やメーカーでも気づかなかった耳寄りな情報を紹介。今月は、７月情報号でもお便りを送ってくれた渡辺英世さん（千葉県鎌ケ谷市）からの追加情報だ。

●７月情報号のプリンタドライバの話は、５月情報号の『MSXView』にPC-PR201のドライバがないという質問への提案です。お役にたてたでしょうか。●漢字ROMは『MSX-WriteII』がおすすめです。フォントがきれい、が大きな理由です。それと編集できる文書のサイズも『HALNOTE』より大きく、付録ディスクのドキュメントファイルを読みこんで表示、印刷にむいています。拡張スロットでも使える利点もあります。プリンタもNECの機種（TR-24CLはディップスイッチをすべてON、MSX標準に設定）が使えます。『HALNOTE』は「TED」「筆記用具」ともA4ファイルを読みこむと、ファイルの後ろが無視されてしまい、この部分だけは表示、印刷ができません。「ViewTED」は30Kバイトくらい扱えるといいのですが。それから『かんたん手帳リフィルくん』は漢字ROMとしては使えません。それに第二水準漢字とCSVファイルが扱えない、とんでもないソフトです。

※貴重な情報をありがとう。お礼にテレカを送ります（編集部）。

お便り、つっこみ待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4－10－7徳間インターメディア　MSX・FAN「GTフォーラム」係

キャンペーン版大戦略II 特製マップHEXシート

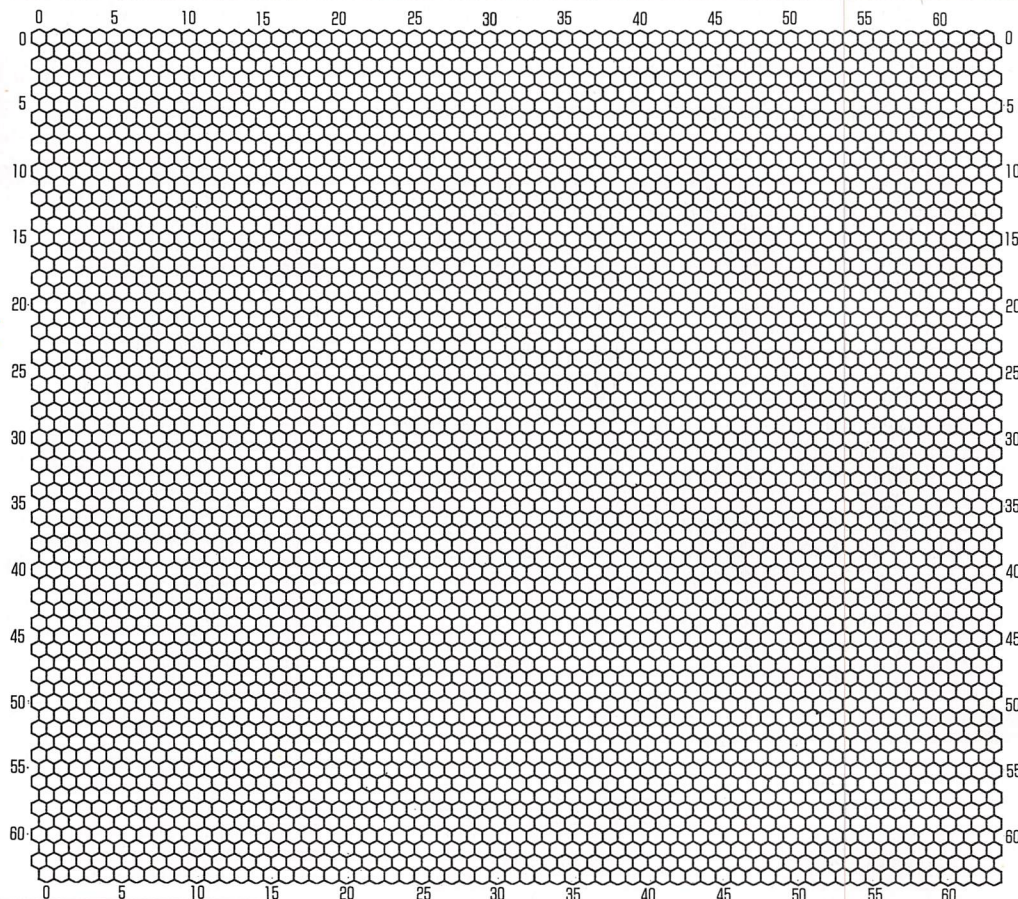
ただし、かならず170%以上の拡大コピーをとって使用すること

⇨詳しい書き方は11ページ

11ページの記入方法では、各地形を4色の色分けで表現できるようにした。赤、青、緑、黄の色鉛筆があれば、マップが描けるようになっている。

だが、もっといっぱい色を持っているのなら、できるだけわかりやすくするために、もっと色を使ってほしい。

たとえば、浅瀬を水色にするとか、砂漠が黄色なら荒地はおうど色というふうに。ただし、そのときも記号はちゃんと描いてないとダメだ。ではよろしく。

プログラムファンの王国

ファンダム

たとえば、マウスを使ってトントン相撲をやろうなんて、いったい誰が考えつくだろう。そんな、世界初的ダイナミックな作品を今月も14本そろえて、1992年末へ突っ走るファンダムです。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

OOZUMOU. FD9

米国に特許侵害で訴えられる心配はない

マウス大相撲

MSX 2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by ZEEDEN岡林だい ▶解説は56ページ

すべてのキー ＋ ↲

シコ名の入力

シコ名の入力へ

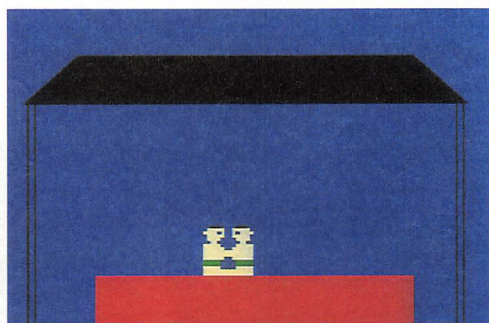
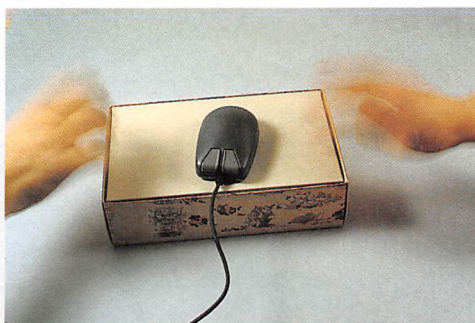
ポート①へ

おなじシコ名で リプレイ

逃げも隠れもしない、マウスによるトントン相撲である。

このゲームを楽しむには、マウスと相手と空き箱が必要だ。しかし、一般のトントン相撲のように箱に土俵をかいたりする必要はない。遊ぶ手順は、

①マウスをポート1に差しこむ
②空き箱をひっくりかえす
③そのうえにマウスを乗せる
④プログラムを実行する
⑤2人の力士の四股名を入力
⑥画面に力士と土俵が表示され、音楽が鳴りおわるころに箱をトントンとたたきあう(プレイヤー1はマウスを左に押し出すように、プレイヤー2は右に押し出すように)
⑦どちらかのプレイヤーの足が出たら終わり

右クリックでおなじ四股名(しこな)でリプレイ、左クリックで四股名を変えてリプレイできる。

↑伊万里の松露饅頭(しょうろまんじゅう)の空き箱を土俵にして戦いをくりひろげた。マウスの揺れは画面に伝わり、電子力士はつっぱりあう

正直にいうと、ゲームとしてほんとうに楽しめるのかどうかは疑わしい。しかし、アイデアの大胆さと、PSGを「ノコッタ、ノコッタ」と鳴かせている芸の細かさがすばらしい。(コ)

→勝負がついた。松露饅頭がおいしい

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS-フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切換しています。

このマークは左から、1画面部門、一般部門、D部門を表します。一般部門のマークの数字は、そのプログラムがn画面m行の長さを持つことを意味しています。また、D部門のDの下にある数字は、その作品のファイルサイズの大きさで、バイト単位。複数ファイルの場合は、それらをあわせた場合の数値です。

SQUASH. FD9

マウスを買ってスカッシュしよう
スカッシュ・オブ・ア・マン
SQUASH OF A MAN

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by KPC

▶解説は55ページ

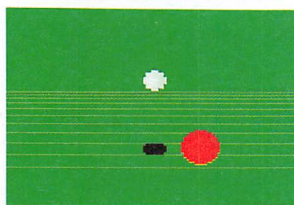
パワーをためて打つ
ポート①へ
リプレイ
ラケットの移動

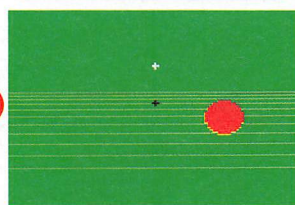
マウスを使った3次元スカッシュゲームだ。マウスを持っていない人は、残念だが、このゲームをプレイすることができない。どうしても、なんとしてもプレイしたいという人は、これを機会にマウスを購入するっていうのも男気が感じられてグー(死語)だ。思いきってマウスを購入したとたん、急に背が伸びたり、視力が上がったり、好きな彼女から告白されてしまうようなことも、たぶんないだろうが、絶対にないともいえないぞ。さあ、電器屋にはしれ／

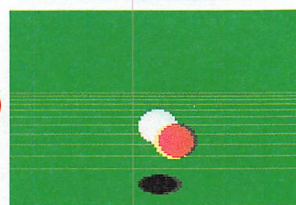
マウスを手にいれたらさっそくプレイだ。おっとその前に、「スカッシュ」というスポーツを知っているだろうか？　四方を壁でかこまれたコートで、壁に向かってボールを打つというテニスに似たスポーツだ。まだ日本ではなじみが薄いけど、欧米ではさかんにプレイされているのだ。

画面に表示される赤い丸がラケット。この赤い丸をマウスで自由自在に動かしてボールを打ち返すのだが、ただボールにラケットを重ねるだけでは、ボールは返らない。マウスの左ボタンを押し続けて、打ち返すパワーをため、ここぞ／というところで左ボタンをはなしてボールをヒットさせるのだ。

スピードのあるボールを打ち返すほどスコア（最後に表示）がよくなるぞ。

打つ／

↑立体感のあるコート。画面の外側にでてしまってもゲームオーバーなのだ

はね返る

↑右ボタンを押している時間によって、ボールのスピードも変わってくるぞ

また打つ!!

↑はね返ってきたら打ち返す／　でもなかなか難しいんだよね、これが……

BANJII. FD9

度胸だめしの、死を賭けたダイビング
バンジージャンプです。

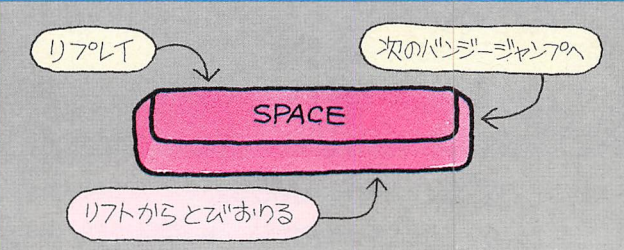
MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで
by ぽて

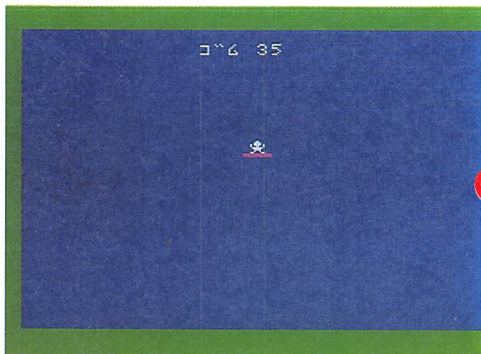
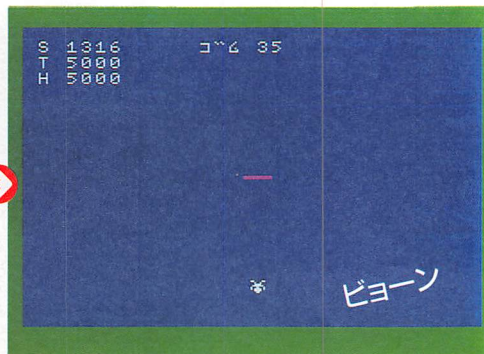
▶解説は57ページ

リプレイ
次のバンジージャンプへ
SPACE
リフトからとびおりる

今、海外旅行ツアーに取り入れられるほど人気になっている「バンジージャンプ」。でも、実際にやるとなると勇気がいるよね。なんてったって死んでしまったら……ねえ。でもゲームだったらだいじょうぶ／　MSXで思う存分スリルを味わおう。

RUNするとゴムの長さが表示され、台に乗った人が画面上から下りてくるのでここだ／と思ったところで、スペースキーを押して台から飛び降りよう。地面すれすれのジャンプほど高得点だ。地面に落ちたら当然ゲームオーバー。得点が表示されたら、スペースキーで次の面へ進む。でも、少しずつゴムが長くなっていくので注意しなくてはいけないぞ。　(が)

いてっ／

↑ジャンプに失敗すると、こうなる。痛いどころじゃない

ゴム 35

↑よーし／　落ち着いて、落ち着いて……。ちょ、ちょっと下を見て見ようかな、はは……。ひえーやっぱり怖いって／　いやだー!!

↑Sはスコア、Tはトータルスコア、Hはハイスコアだ。みんなでスコアを競いあうと盛り上がるぞ

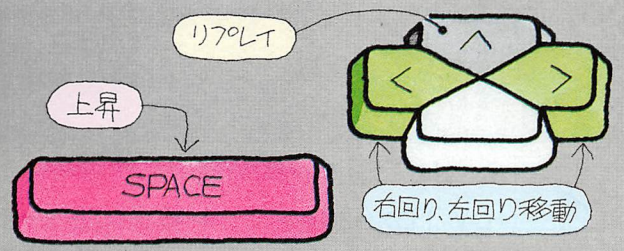
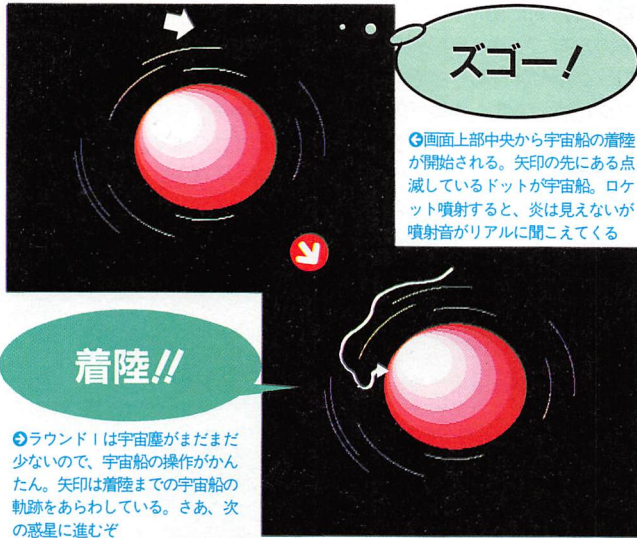
LANDING. FD9

この惑星になんとしても着陸するぞ!
らんでぃんぐ

MSX2/2+VRAM128K ※ターボRは標準モードで

by 大家のケンちゃん ▶解説は58ページ

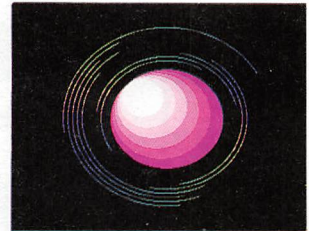
⊙画面上部中央から宇宙船の着陸が開始される。矢印の先にある点滅しているドットが宇宙船。ロケット噴射すると、炎は見えないが噴射音がリアルに聞こえてくる

⊙ラウンド1は宇宙塵がまだまだ少ないので、宇宙船の操作がかんたん。矢印は着陸までの宇宙船の軌跡をあらわしている。さあ、次の惑星に進むぞ

ファンダムには初登場だが、AVフォーラムでは常連として鳴らし、最近顔を出しているFM音楽館でも評判のいい、大家のケンちゃんの作品だ。

ゲームは意外とシンプルな着陸ゲーム。RUNすると彼(設定では宇宙船を主人公としているのでこう呼ぶ)は画面上部中央に登場。惑星の引力に引かれていく彼はドットなので見失わないように。惑星のまわりには環状に宇宙塵(うちゅうじん)が散在している。彼をそれにぶつけないように惑星のまわりを右回り、左回りに移動させ、クリアな道を進む。あぶなくなったら噴射して上昇できる。そうやって惑星に着けば着陸成功となりラウンドクリア。惑星の色が変り、さらに宇宙塵が増えた惑星の着陸に挑戦していく。

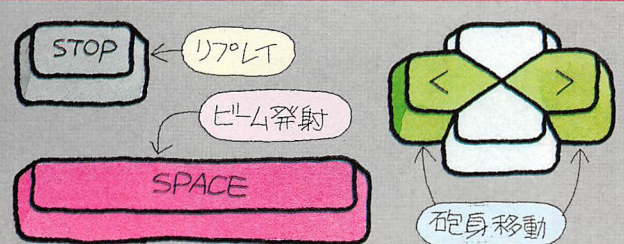
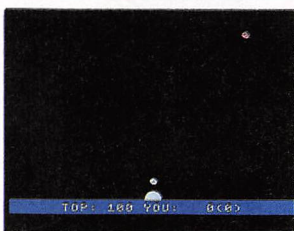
宇宙塵にぶつかると今のラウンド数を表示してゲームオーバーとなる。　　(ち)

⊙ラウンド5。そろそろむずかしくなってくる。気を引き締めて操作しよう

BEAM. FD9

青い大地の地球を隕石から守りぬけるか!
BEAM SHOT (ビーム・ショット)

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 梅木迅 ▶解説は59ページ

⊙砲台の右上から隕石が降ってきた。砲身を右に向けろ!

RUNすると、ちょっと待ってゲームスタート。これは地球に降り注いでくる月の破片(隕石)を撃ち落とすシューティングゲームだ。

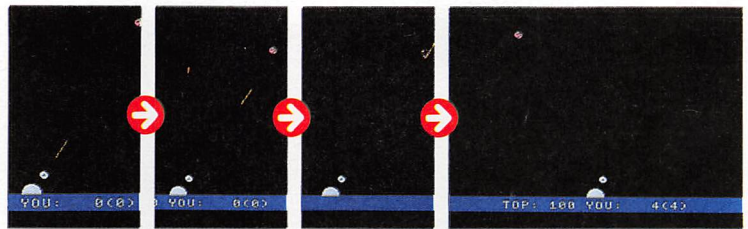
画面下部中央にあるのがビーム砲台。その砲身を操作し、落ちてくる隕石に狙(ねら)いを定めてビーム発射! 隕石に命中すると、隕石は砕け、新しい隕石がまた降ってくる。外したり、ぼんやりながめていると隕石がどんどん落下。そして、青い地球の表面に達するとゲームオーバーとなる。

画面下の「YOU:」で表示してあるのがスコア。その横のカッコのなかの数字が隕石を撃ち落としたときにスコアに加わる点数だ。隕石は高い位置で命中させるほど高得点(最高5点)となる。また、撃ち落としていくと隕石の落下スピードは5段階であがっていくぞ。　　(ち)

⊙砲身を右に傾け、隕石に狙い定めて発射!

⊙発射されたビームが空を切り裂き飛ぶ　⊙どうかな、どうかな、当たるかな?

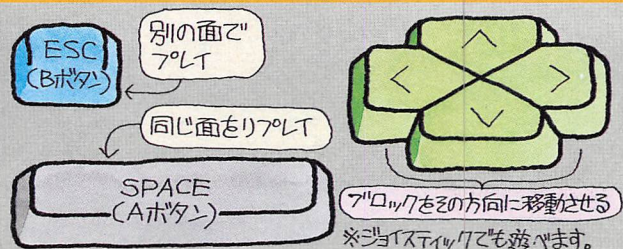
⊙ドカーン、隕石が砕け散る

⊙一難去ってまた一難。こんどは隕石が左上に出現。果たして地球を守りぬけるか

方形万華鏡パズルで消えるダイナミズム

SLANT スラント

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by Toxsoft

▶解説は60ページ

昔、ドラえもんで矢印の方向に重力が働くっていう道具が出てきたことがありました。うー

さて、ゲームの説明です。まず全50面の中からランダムに面が決められ、はじまります。カーソルキーでブロックの入った箱を4方向に傾け(ブロックがその方向に移動する)、おなじブロックがとなりあうとそのブロックが消えます。連鎖反応で一度に消えることもあります。

決められた手数内にすべてのブロックを消すと面クリアで、ランダムに別の面になります。スペースキーを押すとおなじ面を最初からやり直し。ESCキーを押すとその面を飛ばして別の面になります。一度クリアした面にはならないという親切設計で、多い日も安心です。(O)

ROUND14(難易度=中)の解法完全実況中継

第1手

1 ROUND14のスタート

2 おもむろに右カーソルキーを押すと

3 すすすっと、右にかたよって

4 となりあったブロックが光るっ!

5 き、消えたあっ! やったぁらっきー

6 さらに連鎖反応で月の光は愛のメッセージ

7 また、消えたあっ! のぺっち

8 よし、少しブロックが減ったぞ

第2手

9 今度は下カーソルキーをグリグリ押してみる

10 はよ〜ん。もひとつおまけに、はよ〜ん

11 たくさん消えないとおしおきよ

12 まよ〜ん。もひとつおまけに、まよ〜ん

13 なんとあと2組にまでなってしまった

第3手

14 そういうわけでこんどは上カーソルキー

15 いつもより多めに動いております、拍手ぅ〜

16 これで一気に消せる体勢は整った

第4手

17 最後に右のカーソルキーをポンッ

18 感動のクリアは近い。長かった愛と苦悩の日々

19 最後に光ったのはこのブロック

20 そして誰もいなくなる。もともといないけど

CLEAR!

やったあああぁぁぁ。信じるものは救われる。うるるる〜んまぐ

解けた! さあ次の面だ

次はさらに難しく5手以内に解かなくてはいけない

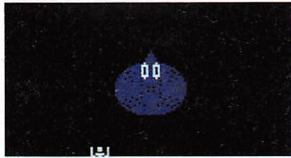
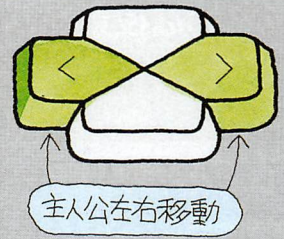
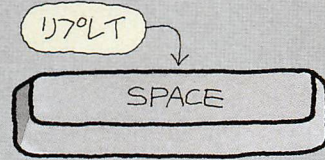
SLIME. FD9

ぷよぷよ跳ね回る巨大スライムとの戦い

偽スライム エセ・スライム

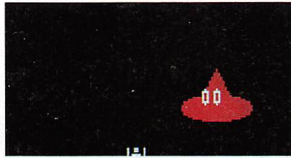
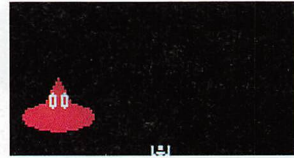
MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by ぼよんちょ

▶解説は62ページ

ぷよん。カラーコード4のスライム

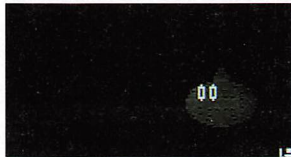
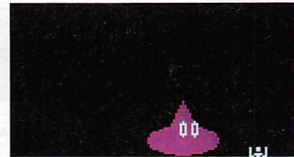
1回チクリと刺すとカラーコード5

さらに刺すと赤くなる。カラーコード6

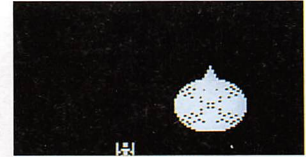
スライムの跳ね方はランダムに変わる

カラーコード8になって迫ってきた!

真上に跳ね上がって様子を見てるみたい

ときどき一瞬分裂してみせたり

いやに高く跳ね上がったり

あっち向いてピョン

こっち向いてピョン

カラーコード14。いよいよ終わり間近

白くなったスライムを刺すと……

関係ないようだが、「偽」という字はふつう「ニセ」と読み、「エセ」は「似而非」または「似非」と書く。「偽」を「エセ」と読ませているあたり、かなりうさん臭いが、遊んでみるとけっこう明るく楽しい。

プログラムを実行してからしばらくは変形するスライムの形を作りつづけるのでじっと待つ。

ぷよぷよ跳ね回る巨大なスライムと2本の剣で戦おう。うまくスライムを刺すたびに、スライムの色が変化し、12回刺したところで、戦士の勝利が決定して「ゆうしゃよ!」という勝利メッセージが表示される。スライムに押しつぶされたらゲームオーバー。むずかしいようで、かんたんなようで、やっぱりむずかしい。(コ)

攻撃に成功。スライムの色が変わる

失敗。押しつぶされてしまった

ついにスライムを倒し、祝福を受ける

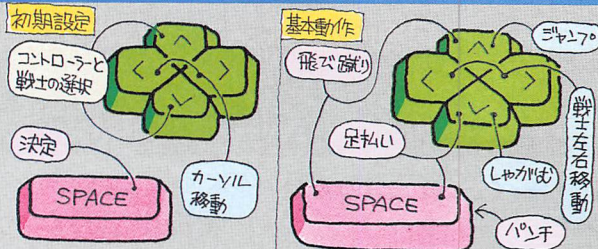
きれいな夜景をバックに多彩な技が舞う

MIDNIGHT FIGHT

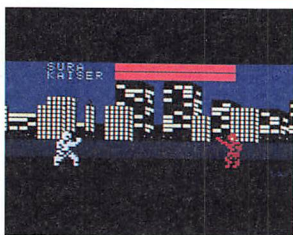
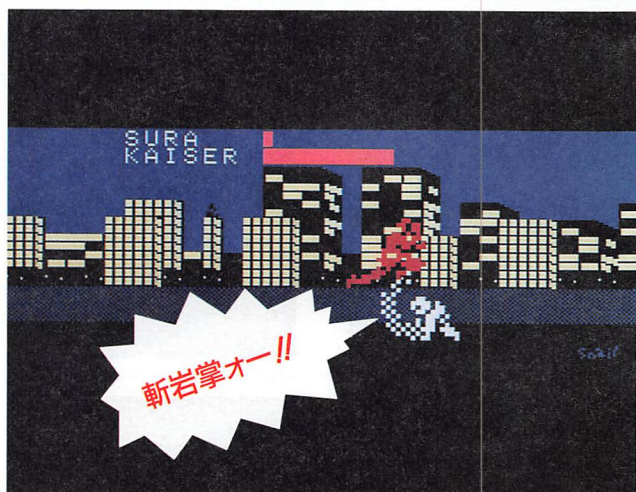
ミッドナイト・ファイト

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by SILVER SNAIL

▶解説は63ページ

⬆プレイヤーをCOMにする場合、●のある場所を「COMPUTER」にする

2人対戦、COM対戦、COM対COMの対戦もある格闘アクションゲーム。最初に各プレイヤーのコントローラーと戦士（キャラクタ）を選択する。ただし、おなじ選手どうしで戦うことはできない。

登場する戦士の体力が表示されて勝負開始。選手は基本技のほかにオリジナル技を持っていて、いかにこれを使いこなすかがこのゲームのおもしろさ。技と技がぶつかりあった場合、攻撃力の小さい技を出したほうがダメージを受ける（同等だとたがいにダメージを受ける）。しゃがむとダメージは半分になる。ダメージを受けると体力が減り、なくなると負け。どの技がどれだけ攻撃力をもつかは自分で見極めてくれ。

⬆プレイヤー１の選手は画面の右に登場。修羅対カイザーの勝負開始！

⬆つ、強いぞカイザー！　低空飛行で飛んでくるカイザーの飛びひざげりの前に苦闘している修羅。いままた、襲ってきた飛びひざげりに、修羅の斬岩掌が炸裂！　どっちが勝つか!?

格闘風景は技の掛け合いというより、撃ち合いという印象が強い。それが勝負を大味にしているという意見もあるが、そこがおもしろいともいえる。（ち）

6人の強者（つわもの）

「GN：～」はゲーム中に使われている戦士の名前。十字キーマークの黒い部分が入力箇所。"•"はスペースキー（Aボタン）の入力を意味する。下の技の出し方は戦士が左向きの場合です。

修羅（しゅら）　GN：SURA

日本出身、空手の使い手。修羅の必殺技、斬岩掌（ざんがんしょう）は、すべての技のなかで最強である。この技を使いこなせ！

技
巴投げ
タックル
斬岩掌

威海（うぇいはい）　GN：WEIHAI

中国出身、少林寺拳法の使い手。バランスのとれた拳士であり、金竜献爪（こんりゅうけんそう）は相手との間合いが遠くても使える強烈な技だ。

技
背負い投げ
タックル
旋風脚（せんぷうきゃく）
金竜献爪

牙門（あもん）　GN：AMUNG

韓国出身、テコンドーの使い手。技の数は6戦士のなかでいちばん少ない、2つだが、どちらの技も攻撃力が高い。修羅とおなじタイプの戦士だ。

技
ネリチャギ
虎咆（こほう）

ミルディラ　GN：MILDURA

オーストラリア出身、八卦掌（はっけしょう）の使い手。動きはすばやいが、防御力が低い。また、高くジャンプすることができ、空中戦が得意。

技
背負い投げ
タックル
連環掌（れんかんしょう）
大鵬展翅（たいほうてんし）

サラトフ　GN：SARATOV

ロシア共和国出身、サンボの使い手である。動きは遅いが、防御力が異常に高く体力が減りにくい。サンボを使うだけあって投げ技が得意。

技
バック投げ
巴投げ
タックル
ムーンサルト

カイザー　GN：KAISER

タイ出身、ムエタイの使い手。動きは遅く、ジャンプ力もないが、防御力、技の威力がともに高い最強の戦士。とくに飛びひざげりは強烈。

技
ガイルキック
バイソンキック
飛びひざげり

SWORD. FD9

ザクザク斬りまくる痛快アクション
SWORD·BATTLE（ソード・バトル）

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by ひろ

▶解説は66ページ

タイトル画面。コンティニューがないのが非常に残念

★おはなし

オレはコリコの町に住む剣士だ。とはいってもこう平和な世の中では剣だけでは生活してゆくこともできない。そこで大きな街に出稼ぎにいった。

出稼ぎを終えてかえってくると、町がモンスターに襲われている／　どういうことなんだ／　考えるよりもはやくオレは剣を抜くと、モンスターに斬りかかっていった……。

★操作

操作はジョイスティック専用で、左右キーで移動、Aボタンでジャンプ、Bボタンで剣を振る（押しっぱなしで連続して振る）。また、ジャンプ中に下キーを押すと下突きをする。

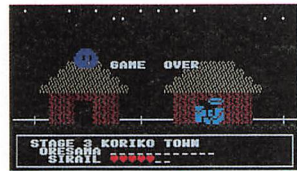
タイトル画面では、主人公の名前を変更することができる。（コンティニューはなし）

★ゲーム内容

つぎつぎに現れる敵をやっつけて、次のような8つのステージをクリアするのが目的。

1……コリコの町の近くの橋
2……コリコの町の近くの遺跡
3……コリコの町
4……主人公の家（デモ）
5……樹海
6……廃抗の近く
7……廃抗
8……廃抗の出口（デモ）

各ステージの最後にはボスがいて、それを倒すとステージクリアとなり、体力の♡が完全回復する。

全ステージをクリアするにはすべての敵の動きを把握することが大切だ。全ステージクリアの次には、全ステージを下突きだけでクリアしてみよう。（お）

死んでしまった……。最終面あたりで死ぬとおもわず硬直してしまう。さあ、もう1回チャレンジだ

ジャンプ中や画面の端でダメージをくらうと、動けないままそのまま何発も連続してダメージをくらってしまい。そのまま死ぬこともある。すごくくやしい死に方だ

ジャンプ中に下で下突きができる。当たり判定がシビアではずれることも多いが、うまく当たれば2、3発分のダメージを与えられる。便利／

空中で剣を振る。ジャンプの最高点よりすこし下でヒットすれば、かなりの連続ダメージをあたえられる。スティック上と同時にジャンプすると高くとべる

ステージ1から7を紹介

ステージ1～3が前半で、ステージ4のデモからステージ5～7が後半になっている。ステージ8はエンディングなので、自分で苦労してみてほしい。

「天使の滝」にかかる橋。青いスライムのような「シレイル」はぴょんぴょんはねてうごきをつかみづらい

古代遺跡。柱がギリシャ風。あまり強い敵は出てこない。下突きの練習にもってこいだ

コリコの町。ボスの「ドッペル」は下突きしかしてこないので楽勝。しかし、これを下突きでたおすのは難しい

主人公の家にかえってきた。恋人（奥さん）がやってくる。今までの疲れもふきとぶ感動の再開の場面……

なんてこったい！

いきなり何者かにさらわれる恋人。恋人を取り戻せ！

ここに現れる「スラフ」には要注意。気をぬくと連続ダメージでいきなり終わってしまう

廃抗の入り口。敵も超強力だ。うまく下突きをつかいこなせ。写真はモンスターをやっつけたところ

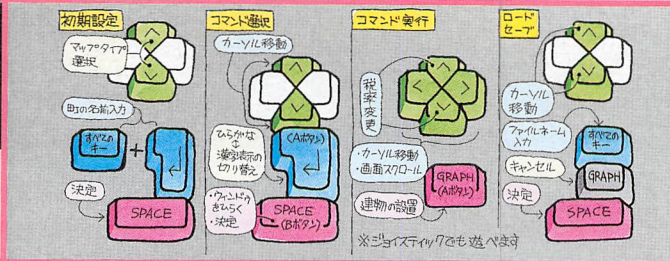
ここはいままでのボスが総登場する。最後のボスはテレポートするぞ。こいつをたおすと……

VAGUE. FD9

本家『シムシティー』を待ちながら
VAGUE CITY（ベイグ・シティ）

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by 佐藤渉

▶解説は68ページ

　プレイヤーが市長となり、何もない荒野に街を作り上げていくシムシティータイプのシミュレーションゲームだ。

　RUNしてしばらく待つと、マップタイプの選択画面になるので、好きなマップタイプを選ぼう。「島タイプ」「大河タイプ」は山地が少なく、水域が多い。水辺に近いほうが地価が高いため、街が発展しやすい。まずはこの2つのマップでコツをつかもう。「盆地タイプ」「山地タイプ」は水域が少なく、山地が多い。序盤はなかなか発展しないので苦労するけど、最終的に開発できる地域が多いのがメリット。上級者向けだ。

　マップタイプを選んだら、いよいよ街作りの開始。プレイヤーに与えられるのは市長として、いっさいの街作りの権限と3億円の資金。4年の間にできるだけ多く人口を増やすことが任務だ。このゲームでは「地価」というのが大変重要な要素になっているので、むやみに住宅地区や工業地区を造成しても税金のむだ遣いにしかならない。周りに道路がなかったり、地価が低かったりするとなかなか発展しないのだ。まずは水域や森の近辺の地価が高い所に道路を敷き、街を作っていこう。おっと、もうひとつ重要なポイントを忘れていた。市民にとってあまりありがたくない税金の「税率」だ。初期段階で7％に設定されているけど、1％から20％まで自由に設定することができる。当然税率が高いと街の発展が鈍ってしまう。しかし、税率を上げても人口が減ることはないので1、2年の重税は作戦のうち、反感を恐れることはない。そう、キミは市長なのだ。　（が）

コマンド一覧表

コマンド		説明
画面をスクロール		その名のとおり画面をスクロールさせるコマンド。他のコマンドでもスクロールするが、スピードがほかより速い
道路を敷く		道路を敷くためのコマンド。かかる費用は1ブロック100万円。道路を敷かないと、とくに商業、工業は発展しない
整地		水域以外の場所を平地に戻す。費用は山地のみ5000万円、それ以外は100万円
住宅地区造成		3区の中でいちばん人口比率が高い。道路をあまり必要としないが、地価が高くないと発展が遅い。1ブロック1000万円
商業地区造成		人口比率は中程度。道路、地価ともにある程度必要。費用は商業地区、工業地区とも1ブロック1000万円
工業地区造成		人口比率は最も低いが、この地区が発展すれば発展速度が上がる。地価はまったく関係なく、周りの道路により発展する
公園建設		公園を建設。周辺の地価を上げる効果がある、市民の憩いの場。費用は10000万円。住宅地の周辺に造ってあげよう
公民館建設		公民館を建設。周辺の地価を上げるほか、発展速度を上げる効果がある。費用は50000万円。ちょっと高いなあ
スタジアム建設		スタジアムを建設。効果は公民館の上をいくが、費用が100000万円と、高過ぎるのが難点。だがひとつは建設したい
発展		街を発展させる。数字がゼロになったら1か月終了、税収が入る。発展中にウインドウを開いて、中断することも可能
税率変更		税率を1％〜20％の間で変更する。税率を低くすれば発展速度は上がるが、税収は下がる。ここで大きな差がでるぞ
セーブロード		街のデータをセーブ、ロード。間違ってエラーが出ても、F2キーで続行。ファイルネームをメモしておこう

「島タイプ」を選んだ。島だと市長というより村長って感じかな

まずは道路を敷く。市民がいないので自分で敷く。ガーン……

うーん、どうも発展のスピードが遅いなあ。どうしてかなあ？

税率を下げたとたん、少しずつ街が発展。市民は現金だ……

とうとう任期が終了。わが街もこんなに発展。感涙にむせぶ

発展するユニット！

ＭＳＸ・ＦＡＮを形どった道路がのびる「ねお　しんばし」シティの全体図。うーん、すばらしい街だ。エクセレント!!

だいぶ街らしくなってきた。よし！　市民のためにスタジアムでも建ててあげようっ。え？　重税なんてとんでもない、ははは……

最強の戦士は、力と知力を備える
Fighting Heroes（ファイティング・ヒーロー）

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

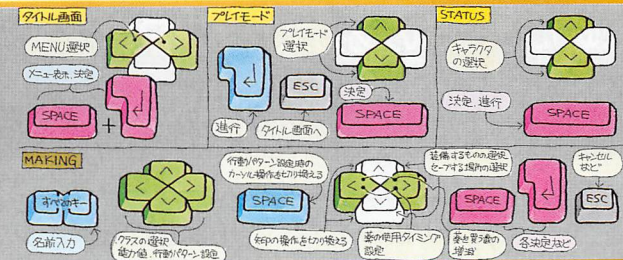
by DC-SOFT

▶解説は70ページ

タイトル画面：MENU選択／メニュー表示、決定／SPACE＋ESC

プレイモード：プレイモード選択／ESC／決定／SPACE／進行／タイトル画面へ

STATUS：キャラクタの選択／決定、進行／SPACE

MAKING：すべてのキー／名前入力／クラスの選択、能力値、行動パターン設定／行動パターン設定時のカーソル操作を切り換える／SPACE／矢印の操作を切り換える／薬の使用タイミング設定／装備するものの選択、セーブする場所の選択／SPACE／装甲薬の増減／キャンセルなど／ESC／各決定など

ここは城塞都市ファリスト。すべてを焼きつくした、あの大革命から長い年月が過ぎた。人々は平穏をとりもどし、廃墟となった街をようやく復興した。

さて、戦士であるキミを呼び出したのは、ほかでもない、最近、神殿において金を賭けて戦闘をする、ふとどきな輩(やから)が数多くいるということがわが耳に入った。戦士や盗賊だけでなく、あろうことか僧侶や魔法使いまでが、くだらぬ殺しあいにうつつを抜かしていると聞く。戦士よ、どうか、このことが国王の耳に入らぬうちにこの問題を解決してくれぬか。革命当時、剣の腕で名を馳せたおぬしならたやすかろう。なあに、ちょっと、こらしめてやるだけでよいのだ。フフ、断ることができぬことはわかっていよう。頼んだぞ革命の英雄殿。戦い方がわからねば下をよく読むことだ。　（が）

タイトル画面。メニューはマルチウインドウになっていて操作性バツグン!!

◉How to キャラメイキング

名前、クラスを決めたら、能力値の振り分けを行う。カーソルの左右で増減させる

・St……ストレングス
武器攻撃力に関係
・In……インテリジェンス
魔法攻撃力に関係
・Ag……アジリティ
魔法防御と先制攻撃に関係
・De……デクスタリティ
THIEFの必殺技に関係
・Co……コンステテューション
HPに関係
・Me……メンタルパワー
MPに関係

右のウインドウからカーソルキーで行動を選びスペースキーで作戦を決定。リターンキーを押すと、ポーションをいつ使うかの決定に移る。上のゲージはHP、下はMPの回復だ

・FIGHT……武器攻撃
・DEFENCE…防御
・CRITICL…必殺技
・MAGIC……魔法攻撃

ステータスの表示。先に決めた能力値によってHP、MPの上限が決められる

装備を整える。武器、鎧、楯は下にあるものほど値段が高い。スペースキーで決定

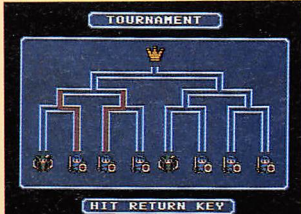
◉キャラができたら、さっそく戦いましょ！

キャラを作り、ディスクにセーブしたら、モードを選んで戦闘だ。モードの種類は、コンピュータと対戦する「1P MODE」。セーブしているキャラどうしで対戦する「VS MODE」。キャラ全員でトーナメント大会を行う「TOURNAMENT」の3つ。この中から、出場する試合を選択しよう。戦闘は、お互いにHPがなくなるまで続く。ちなみにスペースキーを押しつづけて戦闘を終了させることもできるぞ。その場合HPの多いほうが勝者だ。

1P MODE

コンピュータが操作する敵を倒していく「1Pモード」。6人倒すとエンディングだが、敵も強くなっていくので油断は禁物だ

VS MODE

「VSモード」では白熱した戦いを繰り拡げることができる。画面はがまことささやの対戦。えーい！　こざかしいぜ、ささや!!

TOURNAMENT

8人で戦う「TOURNAMENT」。優勝したキャラは、わが子のようにかわいくなるはずだ。そう、親がなくては子は育たない

◉敵を知り、己(おのれ)を知る

戦いにおいて、敵の強さを知ることも大切だ。そんなときはこのメニューを選ぼう。カーソルキーでステータスを見たいキャラを選び、スペースキーまたはリターンキーで決定すると、ステータスや作戦、装備を見ることができるのだ。強いキャラを作るためにも有効に活用しよう。そして、さらに重要なのが戦術。たくさん回復のポーションを持っていても、使うまえに負けたら意味がない。またWizardやCrelicはMPにも注意しよう、「MAGIC」や「CRITICL」ばかりの作戦だと、MPがなくなったとき、敵にタコなぐりにされるのがオチだ。

DEFENCEは武器攻撃だけでなく、魔法攻撃もほとんど防げる。よく作戦を練ろう

◉必殺技だって使えちゃう！

必殺技とは、クラス特有の能力を使い、1ターン力をためて大技を出すことだ。勝敗を左右するぞ！

THIEFの必殺技がズバッと炸裂！

TERACO. FD9　TERACO. TUR

地味だけど味のあるスルメRPG

テラコ・クエスト・ツー

TERACO QUESTⅡ

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by あっちゃん

▶解説は70ページ

⬆作者いわく、ドラクエⅢを参考にしたというタイトル画面

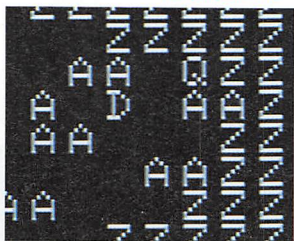
最初にいっとくが、このゲームは超おもしろい／　このゲームを一目見た「ささや」が「絵のないRPGなんかつまんねーよ」などとほざきおったが、それは素人のあさはかさ、プレイしないとこのゲームの真のおもしろさはわからないのだ。とにかくオイラは超気にいったぞ。と、いうわけで本題にはいる。

とりあえずRPGをやったことがある人なら、このページの表を見ればすぐにプレイできるはずなので、ここでは職業について説明しておく。

ゲーム開始直後、主人公は「コメディアン」になっている。はっきりいって弱いので、すぐ転職することをお勧めする。職業は戦士・盗賊・僧侶・魔導士・アッドから自由に選ぶことができる。職業によって扱える武器や魔法はもちろんのこと、レベルUP時のパラメータの変化値も異なるのでいろいろ調べてみるといいぞ。また、あるイベントをクリアすることによって、より優れた職業に転職することができるのだ。

このゲームに必要なのは想像力。AやZが地形っぽく思えてきたらしめたものだ。　（に）

勇敢なる主人公

⬅こいつがキミの分身の主人公。京都の大文字焼きに見えなくもないが、冒険を進めるうちにいとしく(?)思えるはずだ

⬆画面の説明。Aは岩山、Zは海で通行不能。Dは洞窟、Qは回復の泉を示している。ここには映っていないが、街はMだぞ

魔法のシステム

このゲームでは魔法をつかう場合、それに対応した呪文を唱えなければならない。呪文は「MASIC」のコマンドを選択後、キーボードよりカタカナで入力する。呪文は人との会話やメッセージより入手する以外に、敵が唱えることもあるので怪しいと思ったらメモするようにしよう。

魔法の名前	種　別	効　　果	呪文
ケロ	白魔法	HPを40回復する	カル
ケロロ	白魔法	HPを200回復する	
ネムネム	白魔法	敵を眠らせる	
ギガ	黒魔法	敵に18のダメージを与える	ケヘ
ギガン	黒魔法	敵に50のダメージを与える	ムス
クド	黒魔法	敵を毒の状態にする	

コマンドの説明

街の中

つよさ	ステータスをみる
いずみ	HP、MPを回復する
どうぐや	アイテムの売買をおこなう
はなす	街の人達と話す
てんしょくや	転職をする
でる	街を出る

移動時

STATUS	自分のステータスをみる
ITEM	アイテムを使う、または装備する
MASIC	魔法を使う
SAVE	データのセーブをする
LOAD	セーブしたデータのロードをする
I-CON	アイテムを捨てる、整理する
REMOVE	装備をはずす
CANSEL	コマンドモードからぬけだす

戦闘時

ATTACK	手持ちの武器で攻撃する
MASIC	魔法を使う
ITEM	アイテムを使う、または装備する
CONDITION	自分と敵の状態をみる
ESCAPE	逃げ出す、ボスからは逃げられない

アイテムの紹介

アイテムは武器、防具を含めて約60個存在する。ここではゲーム序盤で登場するものを紹介する。またこれ以外にも「くるいだけ」や「まほうのロープ」など役に立つものが多いので、いろいろ試してみるといいぞ。

くさ	HPが40回復する
えらいくさ	HPが200回復する
すごいくさ	HPが600回復する
ねむりぐすり	敵を眠らせる
かまいたち	敵に約50のダメージを与える
かえんびん	敵に約280のダメージを与える
きんかい	たまに敵が持っている、売ると大金
ええてら	MPを100回復する
ウォンド	魔導師用の杖

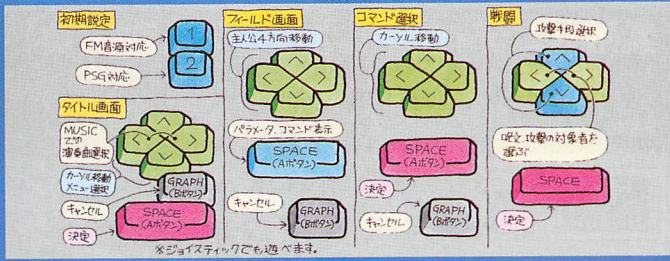
【遊ぶときの注意】『TERACO QUESTⅡ』は初めてプレイする際にデータファイルを作成する必要があります。付録ディスク内にデータファイルを作成すると付録ディスクの内容を破壊するおそれがありますので、プレイの前にあらかじめフォーマット済のフロッピーディスクにファイル「TERACO. FD9」および「TERACO. TUR」をコピーし、必要な処理をおこなったうえでこのディスクでプレイすることをお勧めします。なお、データファイルの作成方法は本誌70ページで説明しています。

THINFAT. FD9

なぜかヌーボーが食べたくなるRPG THINFAT スインファット

MSX 2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by FRIEVE

▶解説は71ページ

↑ストーリー。「聖玉」、「ジュエルハイム」などのキーワードは重要だ

上のようなストーリーではじまる『THINFAT』。登場するキャラクタたちはすべて作者の友人らしい。投稿フロッピーと一緒に入っていた手紙に、細かい人物紹介が書いてあったがここでは残念ながらスペースがないので割愛。私は高校時代を思い出しつつ読ませていただいた(遠い目)。

ゲームをはじめてやるときはMAKING DATAで名前を設定して、「おわる」にしたあと(名前などをいじらなければ作者の設定した状態になる)、STARTでゲームが始まる。途中の場合は、LOADでデータを読みこめる。戦闘中にパーティの中のだれか1人でも死んでしまうとゲームオーバーなので気をつけること。

太っている人は身につまされつつ、そうでない人は「太っているってこんな気分なのか」と思いながら遊べてしまう。

このゲームのBGMはかなり気持ちいい。FM音楽館の作品も顔負けのデキばえで、特に海のBGMが最高だ。

FM音源があればゲームの最初にPSGかFMのどちらできくかを選択できるが、FM音源の人も一度はPSGで聞いてみてほしい。(お)

かずは旅立つ

↑旅立つかず。はじめは一人旅だ。はやく仲間をみつけよう

かずのお姉さん

↑かずの家にいるお姉さん。弟思いのいい姉さんだ

↑タイトル画面。MUSICモードから抜けるときはBボタン

これが主人公「かず」!

→正面から。つぶらな瞳がとてもキュート(うそ)。両側でちょこちょこ動いているのは手なんだろうか?

←ななめから。なんとなく目つきがいやらしくないか? 肩を上下させてひょこひょこ歩くぞ

→後ろから。ぷりぷりのお尻がかわいい(大うそ)。オトコは背中でものをいう、ってやつだな

けいちゃんのピンチ

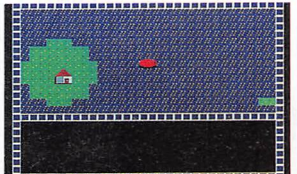
↑1人目の仲間けいちゃんは、おとうさんにつかまっている。助けてあげよう!

まなあが仲間に

↑魔物におそわれていたまなあを助けたら仲間になった。結構たよりになるぞ

なぞのCDデッキ

↑このCDデッキはいったいなんだ? CDといえば音楽。音楽といえば……

海をわたる

↑あるアイテムをもらうと、海を渡れるようになる。潮風が気持ちいい?

よしゆはぼけていた

↑ぼけているよしゆ。どうすれば正気に戻せるのか? そして彼の正体は?

モンスター

←たくさんいるモンスターの一部を紹介。手ごわいやつばかりだ!?

必殺技をマスターせよ

4人のキャラクタは、店で売っている巻物を使うことによって必殺技を覚えられる。必殺技はPWを消費する。技を覚えられるキャラクタがいないときに巻物を使っても巻物はなくならない。

か ず

すべて敵単体にダメージを与える技だ。PWが低いので無駄づかいはさけよう。

けいちゃん

ぴらりん、ぴりりん、ぴるるんは1人、ぴれれん、ぴろろんは全員のHPを回復させる。HPが減っているキャラクタは、けちらず回復させよう。

まなあ

ショットは、普通攻撃よりも弱いのでまるで役に立たない。ダイナマイト、ミサイルは敵単体、レーザー、プロミネンスは敵全体にダメージをあたえる。特にレーザーは中盤に多用することになる重要な技だ。

よしゆ

すべてが敵全体にダメージを与える技だ。また、気合いをつかうことによってPWを回復できる。サンダーなどは高いが、終盤では必要だ。

素敵なエディタであなたも多色刷り(笑)

S・S・T エス・エス・ティー

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by PSYZANSU SOFT ▶解説は71ページ

このエディタは、スプライトモード2、つまり多色刷りスプライト用のエディタだ。このツールであつかえるタイプはスプライト2枚重ねのみ。しかし、表現力は驚くほど豊かである。

何のことかわからない人は92年1月〜4月号のスーパービギナーズ講座で詳しく説明しているのでぜひ読んでみて。71ページにファイルの解説もあるよ。(O)

カラーエリア。1ラインごとの色情報を表示。色選択モードで変更可

エディットエリア。ここにドットを置いていってキャラクタを作る

スプライトキャラクタエリア。左向きの矢印が現在エディット中のスプライト

カラーセレクトエリア。ここから色を選択する。パレット変更もここ

アイコン群。左右キーで選んでスペースキーで決定

●エディットするスプライトパターンの選択。スプライトキャラクタエリア内をカーソルの上下で選んで、スペースキーで決定

●カラーパレットの変更。カラーセレクトエリアにカーソルが出るので、カーソルキーの左右で変更するカラーを選んでスペースキーを押すと、そのパレットのRGBレベル(赤緑青それぞれの強さ)の変更に移る。RGBレベルの変更は、カーソルキーの上下で変更するRGBを選択して、左右で選択した色調のレベルを変更する。スペースキーを押すとそのときに表示されているレベルで決定し、終了する

●スプライトパターンのコピー。コピー元は現在エディット中のもの。コピー先をカーソルキーの上下で選んで、スペースキーで決定・実行

●上下反転・左右反転。現在エディット中のパターンにたいして行われる(2度実行するともとどおり)

●上下左右に1ドットシフト(平行移動)する。はみ出した部分についてはなくなってしまうので、逆方向にシフトしても元にはもどらない

●下の3つはデータのセーブ、ロード。ファイル名の入力での空入力はキャンセル

●プログラムセーブ。BASICのDATA文に変換してセーブする。まず変換する範囲を指定し、ファイル名の入力はカーソルキーで選んでスペースキーで入力

●データセーブ。スプライトデータを3つのファイルに分割してセーブする。ファイル名の入力は上のプログラムセーブと同じ

●データロード。データセーブで保存したデータをロードする。セーブしたときにできる3つのファイルが必要。ファイル名の入力はデータセーブと同じ

エディットモード

●スプライトキャラクタエリアの矢印で示されているスプライトパターンをエディット。

●カーソルキーを使いエディットエリア上で点滅する四角いカーソルを動かして、左に表示されているカラーエリアで、同じ段の3色の中から1色を選び、Z、X、Cのキーでドットをセットしていく。ドットのリセットをしたいときはスペースキーを押す。

●HOMEキーを押すと現在エディット中のスプライトパターンをクリアしてしまう。復活はしないので注意して使おう。

●リターンキーを押せばアイコン選択モードにもどれる

●また、このモードのときにCTRLキーを押しながらSTOPキーを押すと、『S・S・T』を終了させることができる。

アニメモード

●いくつかのパターンを順番に表示させる。アニメーションするスプライトパターンの作成・チェックに使おう。

●キャラクタのパターンを右のスプライトキャラクタエリアの中からカーソルキーの上下で選んで右キーを押す(左は取り消し)。このように5パターンまでを選んだらスペースキーで実行だ。

交互に表示されるスプライトキャラクタ。簡易アニメーションが楽しめる

アニメパターンを入力中

色選択モード

●エディットモードで使用する色をカラーセレクトエリア内の16色の中から選んでいくモード。

●ZとXで2枚のスプライト画面の色を決めるのでCの色はZとXの組み合わせによって自動的に決まる。カーソルの上下でラインを、カーソルの左右で色を選択して、ZかXのキーでセットしよう。

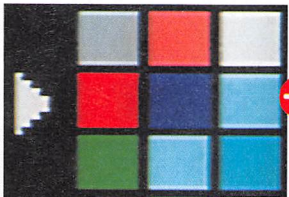
●うまく色を組み合わせないと3色使えるところが2色または1色しか使えない、ということになってしまうこともある。

●ただし、1ライン1ラインは独立した色設定が可能なので、カラフルなスプライトの作成が可能だ。

●パレットの順番も工夫してできるだけたくさんの色が出るようにしよう。

●詳しくは1月号〜4月号のスーパービギナーズ講座でしつこくやっているのでぜひ読んでほしい。

0123456789ABCDEF

このようなカラーの状態でカーソル位置のカラーに色変換をする。下の写真に続く

真ん中の色(X)を変えてみる

右端の色(C)まで変化してしまった

料金受取人払

新宿北局承認

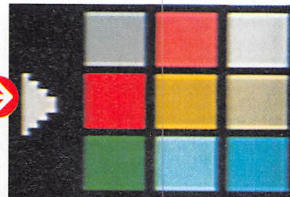
46

差出有効期間
平成5年9月
30日まで

切手不要
切手を貼らずにお出しください。

郵便はがき

169-00　107

（受取人）

東京都新宿北郵便局
私書箱第２００９号
（東京都新宿区高田馬場4-2-38）

財団法人 **電子技術教育協会**

文部省認定
社会通信教育 **パソコン講座**

MSX・FAN⑧係

キミもプログラムが作れるようになる！

パソコン講座 MSX対応

無料送呈券

★くわしい案内資料

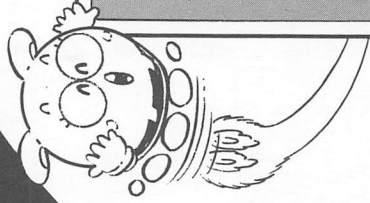
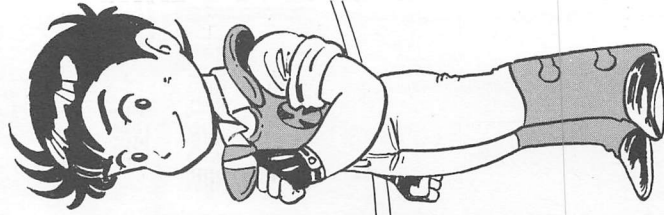
←必要なことを書いたらスグ出してください！

MSX・FAN⑧係

住所	〒□□□-□□ 都道府県 市区郡 （ 様方）
氏名	フリガナ
電話番号	市外番号 （ ）市内番号 （ ）番号
年齢	歳
性別	男・女 1・2

RE M819SR2808

このハガキを今すぐポストへ！

（キリトリ線）

パソコンなんて
初めて…の人も
今のパソコンに
物足らない…という人も
講座案内資料
無料送呈
さぁ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから、住所や名前を書いたらすぐポストへ！プログラム作りの第一歩はそこからだ！
キミだけの
プログラム
ゲームが作れる！
楽しいプログラムが
思いのまま！
MSX対応

目次

ファンダム SCRUM

編集部にいると、いつのまにか浦島太郎になってしまう。たまに見たTVで巨人が最下位になっていたら怖いよう。

ちえ熱の選考会レポート

6月11日木曜日天気雨。午後6時から9月号の選考会が始まる。

午前9時30分。編集部にしてははやい部類に入る時間にOrcが出社。D部門の評価を始める。「わたしがいくらにゃん☆より、評価があまいといっても、これじゃあ……」とD部門投稿作品に対するボヤキをもらす。

午前11時30分。Orcと『Fighting Heroes』(DC-SOFT作)で対決。快勝(嬉)。

午後0時。今村秀樹作の『円周率暗記プログラム』で35桁まで暗記したところで挫折。そこへOrcが割りこんで、当然のように14桁までスラスラいいやがった(怒)。

午前0時。オマケとして入っていた松井政典作のシューティングゲーム『DOOM』がおもしろい。でもBGMがコナミなどのGMであったのが残念。

午後3時。あの『PCM FIGHTER』(馬鹿太郎作)が再投稿。さっそくささやの"あは～ん"とOrcの"はよーん"が対決／ "はよーん"強し。

午後3時40分。なぜかしらないが、8月号に掲載した『ねこバレー』で盛り上がる。おーい、選考会まで時間がないぞ／

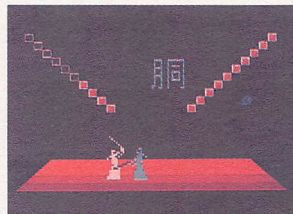
■午後6時30分 選考会開始

予定の時間を少々オーバーして、選考会が開始された。プロコン直前ということもあってか、出品作品はいつもに比べて少ない。今月は再チャレンジしてきた作品がいくつか出品されている。再チャレンジしてきたのは先にも書いた『PCM FIGHTER』、『アシカの修業5』(木内ヤスシ作)、『Fighting Heroes』の3本だ。『Fighting Heroes』は以前にくらべ、数段アップしたグラフィックや演出面などなど、採用が濃厚。6月号の選考会で話題だった、『PCM FIGHTER』の前作にくらべて変更された点は、「会心の一発」(大ダメージを与えることのできる攻撃、ときどきにしか出ない)が付いたことや、勝負がスムーズになったことなど、前作にくらべてよくなっているのだが……。まだまだおもしろくなると見こんで、涙を飲んで今回も採用を見送った。

格闘モノのアクションゲームがブームらしい。サラリーマンから女子学生まで知っているあの『ストⅡ』が火付け役なのは書くまでもないが、だからといって『ストⅡ』ばかりでは考えものである。(ち)

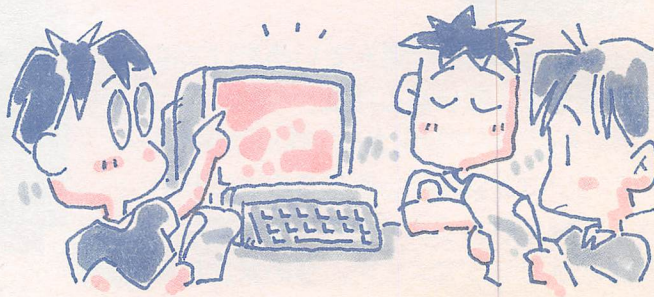
選考会出品リスト

	作品名	作者	作品内容
1	恐怖の国道42号線	bicycle	ヘビのように曲がりくねった道を、ハンドリングが非常にシビアな車を駆って進む
1	HYUU	松井政典	わたしが非常に推していたゲーム。ゲーム感覚がゴルフのパッティングに似ていた
1	円周率暗記プログラム	今村秀樹	タイトルどおりの円周率を暗記するプログラム。のせちゃえ～で紹介
1	つなひき同好会	ぽて	パワーをためて引き、パワーをためるために休む。相手との駆け引きがおもしろい
GP	WILD BOY	SHIN.	対人、対COMの格闘アクションゲーム。4人の選手が用意されている
GP	JOE	北川乃由隆	あるゲームの主人公をモデルにした格闘ゲーム。この手のゲームは彼の専売特許だろう
GP	SLIDER	NOGY	オセロを参考にしたパズルゲーム。おもしろさよりも、むずかしさが印象に残る
GP	PCM FIGHTER	馬鹿太郎	ファンダムに最初に送られてきた、ターボRのPCM録音を使って遊ぶ作品
GP	アシカの修業5	木内ヤスシ	アシカシリーズ5作目は編集部ではいまいち人気が上がらない
GP	冗談	アセチレン	……。セリフだけのコントがはじまり、最後にオチがつくお笑い作品
GP	具茶グチャ漢字ふっかつQUIZ	MITTUN SOFT	モザイクのようにグチャグチャに表示される漢字がなにか当てるクイズゲーム
GP	CHENGERだ!	北元斎	ディスク内のファイルを並べ変えるツール。単純な並べ変えしかできないのが残念

↑採用作品を除く選考会出品リスト。作品名横の「1」は1画面部門、「GP」は一般部門、「D」はD部門の投稿作品をあらわす

↑小松健彦作の『剣道、竹刀?』。ちょっとめずらしい剣道の対戦ゲーム。上段、中段の構えをとり、面、胴、小手をねらうことができる。竹刀の動きはおもしろいが、選手の動きが人間味に欠けている(ぶつかったら、相手が跳ね飛ぶとかね)

↑OUTSIDER作の『サブリミナル』。上の写真はMファンロゴだけど、なにが足りないかわかる? 答えはXとFのあいだの点。これはその点を上下に動く手を使って置くゲーム。これを遊ぶと本屋に行って思わずMファンを買ってしまうとか

★ファンダムへの投稿募集中／ 応募要項は81ページ

選考会集計結果
BEST5プラス1!

「マウスをボーリングの玉にみたてたボーリングゲームなんておもしろいかも」、「マウスを2個つなげ、ラケットとして使うエアーホッケーというのも雰囲気がでるぞ」などの言葉が飛び交った。そのとき審査していたのが、今月話題の採用作品、ZEEDEN岡林だい作の『マウス大相撲』だったからである。選考会での総計を見るかぎり、不採用になってもおかしくない作品なのだが、それを逆転採用までもちあげたのが、マウスを使った奇抜なアイデアといえよう(または、コルサコフの単独採決という話もある)。これからどんなマウスを使ったゲームが生まれてくるか期待したいね。

選考会落ちとなった北川乃由隆作の『JOE』(ジョー)は『餓狼伝説』の主人公同士でたたかう格闘アクションゲームである。となりのテクノポリス編集部でも同人ソフトの紹介コーナーあてにアーケードゲームなどをマネたゲームがよく送られてくるようで、最近では『ストII』のものが多く、ほとんど『ストII』みたいな、キャラ、動き、操作なんだって。しかし、こんど紹介しようと思っている同人ソフトは見かけは『ストII』なんだけど技の出しかたに工夫があるから気分よく紹介できると、担当者がいっていた。

もし、オリジナル性豊かな作品と、どこからかゲームアイデアをマネた作品の2本のうち1本を採用しようとした場合、ファンダムでは先に書いた作品を採用するだろう。　（ち）

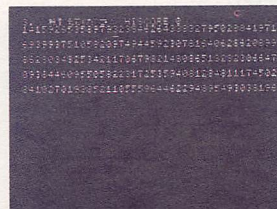
ちえ熱の のせちゃえ、いれちゃえ
円周率暗記プログラム

MSX MSX2/2+　RAM8K by今村秀樹

いままで、わたしはファンダムに投稿された作品のなかで、円周率を暗記するための作品をいくつか見てきた。そのなかでこの作品がいちばん実用性があると思って選考会に出品した結果、選考会落ち。しかし、もったいないのでここで紹介することにするよ。

■使い方　RUNすると小数点以下200桁までの円周率が表示される。カーソルキーで"⊥"の形をしたカーソルを操作。これは暗記しやすくするためのものだ。そして、ある程度暗記できたと思ったらスペースキーを押して、「3.」につづく少数点以下の数字を打ちこんでいく。間違うと最初の画面に切り替わり、やり直しとなる。

このプログラムではキーバッファクリアをしていないので、円周率の画面表示時にカーソルキー以外のキー入力と、むちゃな連続キー入力はやめてね。

（ち）

↑ずらっと並ぶ数字。わたしは1列目まで暗記したぞ。しかし、もう忘れちゃった…

今回の選考会はさぼってしまったため、今月は書かなくいいんだなあ、と思っていたらこんな枠があった……。さて、得点トップの『BEAM SHOT』、ボクの評価はちょっと厳しく7点。『VAGUE CITY』は夢中になってしまったので9点。『SLANT』は新しい発想だとは思うけど、うーん6点。『TERACO QUESTII』は……ごめんなさいの4点。『Fighting Heroes』には作者の思い入れが感じられる8点。『マウス大相撲』だけど、もうマウスは使うゲームは珍しくないので厳しく5点。いよいよ、就職活動からも開放され、来月はさぼらないでがんばるぞ!

	BEAM SHOT	VAGUE CITY	SLANT	TERACO QUESTII	Fightng Heroes	マウス大相撲
	総計53点	総計51点	総計49点	総計49点	総計48点	総計36点
Orc 付録ディスク、FM音楽館担当者。胸にセーラームーンをつけないでくれ!	昔なつかし、スクランブルというかんじだが、ゲームが単調。敵キャラにも工夫をしてほしかった	このゲームのすごさは、シムシティーに似ている見た目ではない。画面のスクロールだけで採用だ。賞賛に値する	簡単な操作で奥が深いというパズルゲームの目標をクリアしている。連鎖反応も気持ちいい	テキストだけのゲームはその見た目とは逆に奥が深い。ローグしかり、ネットハックしかり。そしてこれ	自分だけのキャラクタを作り、みんなの作ったものと対戦させる楽しさ。マッチメーカーみたいなものだな	うーん、ぼくはこれあまり好きじゃないです。マウスが壊れちゃうよ。もっと低くするべきだったかなぁ
コルサコフ ファンダム班ボス。今は『スーパープロコレ3』の進行に追われ、遊ぶ暇なし状態	グリグリが好き。ありがちだけどSIN関数をあらかじめ計算しているんだろうなと思わせる科学っぽさが好き	ゲームアイデアという点ではオリジナル性がほとんどないので0点。しかし、スクロールなどの技術面を評価	じつは下選考の段階でボツにされていた。一見正体のつかみにくい作品だが、不思議に奥深い魅力のあるパズル	そっけない画面だが、こういう画面のほうがかえって内的イメージがふくらんで、ゲームの世界が広がりやすい	まあ、及第点というところ。かつて『FIGHTING BET』という名作があったが、それを超えていない	だれがなんといおうとこのコペ転的発想が大好きだが、おそらくちょっと工夫しないと現実には遊べないだろう
ささや ゲーム攻略記事担当者。みなさんささやのコメントは大目にみてやってね(ち)	むかちに流行ったアーケードゲームにSDIというのがありまちたでちゅ。どことなくちょれに似てまちゅね	もういいでちゅ、この手のタイピュのゲームは。あきたでちゅ。でも出来はいいでちゅよ。次回に期待でちゅ	いいじゃないでちゅか、ムカちゅくほど悩みまちたよ。にいは頭を使うゲームが苦手のようでちゅね。プッ!	待ちなちゃい、このゲームは見ためがよくないでちゅよ。どうちてここにあゆのでちゅか。色をちゅけなちゃい	おい、おさだ、あんにゃに燃えていたくちぇに点が低いでちゅ。おかしいでちゅう! なめんな、コォラ!!	うわ〜ん、うわ〜ん、ごめんなちゃい、ゆゆちてくだちゃいよぉ。ちゅまんないものはちゅまんないのよぉ
ちえ熱 当コーナー担当者。夏といえばバーゲン。仕事そっちのけで奔走している	ファンダムらしくていい感じ。どうやってビームのパターンを作っているのか久しぶりに解析意欲が湧いてきた	ここまで作れる力量は認めるが、マネてゲームを作って喜んでいるのは、作者側だけであるような気がする	手軽に熱中できるパズルゲーム。あまり頭を使わなくても、がむしゃらにやってクリアできるところが好き	画面がシンプルなぶん、いかにも謎が深そうでいいと思う。いきなり"II"としたところに意図があるのかな	やったー! 十分すぎるほど立派になって、帰ってきたのがうれしいね。大勢で遊べるのもうれしいね	うーん、こんなふうにマウスを使ったアイデアはおもしろいかもしれないが、ゲームとしてはイマイチ
MORO スーパービギナーズ講座担当者。夏だろうがパチンコ。年がら年中奔走している	丸い弾を発射するのではなく、ビームらしいビームが自由な方向に発射できるのがとても楽しかった	シムシティーに似ているところが難点で、点を辛くされそうだったので10を付けた。十分採用レベルの作品だ	敗者復活的な採用だったが、小気味のよいゲーム性と、3画面で50面という点を評価した。完成度も高いと思う	選考会の時間ではゲーム全体を把握することはできなかったが、遊びたい気持ちにさせたので、期待をこめて	トーナメントに工夫がなく、キャラクタの個性も薄いとあっては、とても面白いとは思えなかった	一発ギャグ的な作品で、マウスの使い方に工夫はあるが、それ以外には何もなかったので少し辛くした
おさだ ファンダムと兼ねてゲーム攻略記事と国際化コーナー(?)の担当者である	なんともわびさびを感じるゲームだ。長くやっていると10年前のゲーセンにいるような錯覚をおぼえる	またまた「シムシティ一類似品ゲーム」だ。先月号の『SOME PEOPLE』のほうがよかったと思う	一度始めたらなぜかクリアするまでやめられない。かっぱえびせん的魅力をもったパズルゲームだ	テキストの画面がシブいじゃん。結構操作性もいい感じ。無難にまとまっているということで7点	ロボクラ○シュ簡略版といった感じ。こういうのはもっと細かくパラメータがあったほうがいいと思う	アイデアはかなりタダ者でないキレ方していていいんだけど、勝負がつきにくいのはどうにかしてくれよん
にい ファンダムと兼ねて付録ディスクの担当者となった。彼の手腕に期待大	単純明快の一言につきるんだけど、ビームの発射角度や当たり判定がしっかりしているので○	まさにシムシティーですな、これは。可もなく不可もなく、本家と比較してもよくできてると思う	う〜ん、困ったな。このテのゲームって好きじゃない。よくできているので本当は8点ぐらいにすべきかな	見た目のシンプルさとはうらはらに中身は結構マニアック、かなり楽しめました。続編に期待大ですな	細かなところで不満はあるけど、ゲームとしては十分楽しめる。ぜひ、バージョンアップ版を出してほしい	こんなマウスの使いかたがあるなんてねェ、笑わせていただきました。でもひとりっきりでやると結構暗いぞ

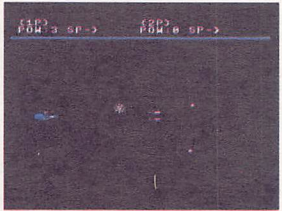
【審査点案内】 9点以上＝絶対採用! 8点＝ぜひ採用したい 7点＝採用してもいい 6点＝採用レベルの作品だ 5点＝わからない 4点＝やめたほうがいい 3点以下＝採用は阻止したい

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「9月情報号確認用データ」係まで。

情報局　5月号『GEAR』をMSX2+で遊ぶ

５月号に掲載された、ターボR専用ゲームの『ＧＥＡＲ』(ＬＮＫ作)をＭＳＸ２＋でも遊べる改造法を北海道の中越智哉クン(18歳）が送ってきてくれた。
①行40の＿ＰＡＵＳＥ(２５Ø Ø)
②行250のＤＥＦＵＳＲ＝＆Ｈ９ØØØ
③行290の＿ＰＡＵＳＥ(１２Ø)
④行320の＿ＰＡＵＳＥ(１ØØ)
以上の①～④を次の①～④に直します。
①ＦＯＲＪ＝ØＴＯ２５ØØ：ＮＥＸＴ
②ＤＥＦＵＳＲ＝＆Ｈ９Ø１３
③ＦＯＲＪ＝ØＴＯ１２Ø：ＮＥＸＴ
④ＦＯＲＪ＝ØＴＯ１ØØ：ＮＥＸＴ

これでＯＫ。ところが編集部のHB－F1XV(ソニー)、PHC－70FD2(サンヨー)では動かない／　これじゃ記事にならないよ、と思いながらFS－A1WSX(パナソニック) で試したらちょっと遊べたが、暴走してしまった。うーん、困った情報局だ。（ち）

↑運がよければA1WSXで暴走せずに遊べる。ちゃんとした改造法を求む

質問箱　12月号付録ディスクでエラーが出てしまう

Q ターボRで標準モードで立ち上げてから、12月号付録ディスクの「ＣＰＵ－ＣＨＧＲ．ＢＡＳ」で高速モードにすると、別のプログラム中でマシン語ファイルを読んだとき〝Syntax error in～〟が出て止まってしまいます。なぜ？

（静岡県・北村修一／？歳）

A それには、申しわけないことですが、２つの原因が考えられます。
①ＣＰＵ－ＣＨＧＲ．ＢＡＳの行40にあるバグ
このプログラムの行40
ＣＬＥＡＲ　２ØØ，ＨＩ＋１Ø
は、
ＣＬＥＡＲ　２ØØ，ＨＩ－１Ø
でなければなりません。このままだと、BASICのワークエリアの一部を破壊してしまいます。お手持ちのＣＰＵ－ＣＨＧＲ．ＢＡＳの行40の該当箇所が「＋」になっている人は「－」に修正してください。
②ＤＯＳ１とＲ800との相性
標準モードで立ち上げると、ＤＯＳ１系のBASICが立ち上がります。そのあとＣＰＵを切り換えてＲ800にすると、ディスク操作が正常にできなくなるそうです。それが原因かもしれません。ちなみに、ＤＯＳ２の状態でＣＰＵをＺ80に切り換えてもとくに問題はないようです。（コ）

質問箱　グラフィック用の配列について

Q グラフィック専用の配列には、２次以上の配列は使えないのでしょうか？　例えば、ＤＩＭ　Ａ(１，５Ø)などとしておき、Ａ(１，Ø)からに入れるようなことはできないのですか。

（大阪府・久米井邦貴／15歳）

A 結論からいえば、数値配列であれば、２次以上の配列でも、グラフィック用配列として使用することができる。
グラフィック用配列には、
①数値配列であること
②グラフィックの大きさに対して、配列全体に使用される領域の大きさが十分であること
の２つだけが必要なことなので、配列の次元数には関係ないのだ。
ただし、２次以上の配列を使って添字ごとに別々のグラフィックを管理させることはできない。
ＣＯＰＹ命令で配列変数を使うときは、Ａ(ｎ)ならＡというふうにその配列の変数名しか指定できないようになっているだろう。
もし仮に、
ＣＯＰＹ　Ａ(Ø)　ＴＯ　～
のように、変数名のあとに添字を付けて実行してみても、エラーが出るばかりでおよそ期待した結果にはならないのだ。
もし、添字で配列を分けて使用できれば、アニメーションなどでとても便利になるのだけど、できないのだからしかたないね。(Ｍ)

1行プログラム　牛歩戦術　by 坂本伸幸

牛歩戦術とは野党が与党の強行採決などに対抗する手段として、記名投票にダラダラと時間をかけるやり方のことだ。
ＲＵＮすると画面の左に人、右に投票箱(#)があらわれる。人をできるだけ遅く、投票箱にたどり着かせるのがゲームの目的だ。人は勝手に投票箱に向かっていくので、スペースキーを押して進み具合を遅くさせる。あまり長く押していると、人が苛立ち(いらだ)大きく進んでしまうので注意。いかにスペースキーを小刻みに、タイミングよく使うかがこのゲームのポイントだ。
投票箱に達するとゲーム終了。画面左上の数字が牛歩戦術の成果となる。リプレイ機能はないので、またＲＵＮしてね。（ち）

↑牛のようにダラダラと歩かなくては

```
1 DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:SCREEN1,1:WIDTH3
2:LOCATE31,13:PRINT"#":SPRITE$(0)="<$$~T
♥・f":FORI=0TO1:T=S:S=STRIG(0):Q=(T-S=1):
X=X-Q*4:R=(TIME>30):X=X-R*16:TIME=TIME*(
Q+1)*(R+1):X=X+(X>238)*(X-238):PUTSPRITE
0,(X,99),10:Z=Z+1:PRINTCHR$(11)Z¥9"ﾀ":I=
-(X=238):NEXT
```

質問箱　MSX・FANのバックナンバーについて

Q えっとー私、主婦なもんで家計の事情で２～３号みのがしちゃっているんですよね。いまさら手に入れることはできないでしょーか？　スーパービギナーズ講座のページもわけわかんない。だれか私にＢＡＳＩＣを教えてください。

（大阪府・今井友紀子／21歳）

A この手紙の最後の「ちえ熱あっちゃんのFanです。がんばってNe.／」のひとことで、ついつい質問に答えてあげたくなってしまった(惜しいかな、主婦かあ……)。
まず、Ｍファンのバックナンバーについては、Ｍファンの目次の下欄外に、通信販売の問い合わせ先が載っているので、そこに電話して聞いてみてほしい。ただし、通販できるのはあくまでも在庫のあるものだけで、在庫のないものについてはあきらめてね。また、Ｍファンだけでなく、「美少女アルバム」や「スーパープロコレ」などの通販もそこで受け付けている。
スーパービギナーズ講座がわけわかんない、ということだけど、わたしもわけわかりません(笑)。初心者に対して72ページの「あしたは晴れだ／」で、読者からいいアドバイスが載っているので、それを読んでがんばってNe.／（ち）
※近々、ほんとうのビギナーズ講座を始める予定です。（コ）

質問箱　7月号『タコ&イカ～』の実行方法を教えて

Q ７月号付録ディスク、ファンダムＧＡＭＥＳの『タコ＆イカ～』などの実行方法がわかりません。単純に、
Ａ＞ＴＡＫＯ－ＴＲ．ＢＡＳ
と打ちこんでもエラーが出てしまい、さりとて『タコ＆イカ～』はやりたいし……お願いです／　実行方法をお教えください。

（長野県・村田幸紀／16歳）

A 画面に「Ａ＞」(プロンプト)が表示されると解凍が終わったことになります。このときはＤＯＳモードになっていますので、ＢＡＳＩＣ上で作られたプログラムをロードすることも、実行することもできません。ＤＯＳモードからＢＡＳＩＣモードに切り換える方法は、
Ａ＞ＢＡＳＩＣ
と打ちこむか、リッセトすればいつも見慣れたＢＡＳＩＣ画面になります。ただし、リセットしたときは解凍作業に使ったディスクをドライブから抜いておかないと、ＤＯＳモードで立ち上がってしまいます。BASIC画面で、
ＬＯＡＤ″(ファイル名)″
と打ちこんで(ファイル名は７月号の41、42ページの欄外に書いてあります) リターンキーを押すと、プログラムをディスクから読みこむので、あとはＦ５キーを押せばＯＫです。７月号の解説が不親切でごめんなさい。（ち）

「アル甲2」の後始末

なぜ、先月号で終わったはずの「アル甲2」が今月の、それもファンダムスクラムの最終ページにあるのか？　ごめんなさいコーナーなのである。

経過報告

「アル甲２」は、５月号で募集を開始し、８月号でその結果を発表する予定でした。5月号では、『7-COLUMNS』の記事欄外でひそかに募集しているだけだったので、６月号でもう一度、募集要項を載せました。この２つの募集要項の「しめ切り日」が違っていたのです。

５月号では、「５月15日必着」、６月号では「５月末日消印有効」と２週間以上も違っていました。じつは、８月号に記事を掲載するには前者のしめ切りでなければまにあわないのです。

二重のしめ切りになっていたことに気づいてなかった担当編集者のコルサコフは、５月15日までにアル甲２あてに届いたぶんを解析者のＡＮＴＡＲＥＳに送ってやれやれと思っていたのですが……。実際には、全体の半数近くが後者のしめ切りに照準をあわせて送られてきたのです。また、２通、ファンダムへの投稿にまぎれていたものもありました。

８月号の記事は、やむをえず、そのままの進行で制作しましたが、二重のしめ切りという失態の後始末のために、このコーナーを設けました。まったく申しわけありません。

原則として、８月号の記事で確定した「入選作(優秀作)」は変更なしとして、未評価の作品のなかにそれを上回るものがあれば、あらたに「入選作」に選定するというのが後始末の方針です。また、先月とくにふれなかった「佳作入選作」についても改めて選ぶことにしました。

では、ＡＮＴＡＲＥＳにかわります。　　　　（コルサコフ）

ふたたびアル甲2

８月号の記事用の最初の審査に間に合わなかったもの、審査後に見つかったものの中では、以下の作品が印象に残った。

ＧＡＯクンのアルゴリズムは、１～27の値を入れてシャッフルした配列を用意し、レベル27の問題を作るとき、配列Ｄの要素に１を代入するたびに、この配列の要素を１つずつ参照して、レベルより大きな値なら１を代入しないというものだ。条件判断がはいるだけ優秀作には劣るといわざるを得ないが、差はほんのわずかなので「佳作入選作(※１)」とする。

クロスワードクンのアルゴリズムは、レベル27の問題で１を代入する添字の組み合わせを配列にリストアップしておき(複数から１つを選ぶものは乱数によって決めておく)、シャッフルして順にレベルの個数だけ選んで配列Ｄの対応する要素を１にするというもの。先月号で触れたＨＡＳＥＭＡＫＯクンのアルゴリズムによく似ているが、確率分布の偏りがないだけ優れている。ただ、上記配列を直接シャッフルせず、別の配列で間接的にシャッフルしている点がやや残念で、「佳作」とする。

太田雅之クンのアルゴリズムは、先月号の「アルゴリズムＡ」そのものだが、レベル27の問題の作り方がユニークだ。６月号の解説をそのままプログラム化したようなアルゴリズムになっている。

つまり、各柱が立っているか(１)否か(０)を表わす配列Ｃを使って、まずＤ(ｎ，ｍ)にＣ(ｍ)を代入する(ｍ＝０～６)。これは、柱ｎが、すでに立っている柱は立てる、立っていない柱は立てないという意味だ。次に、Ｃ(ｎ)を１にした後、Ｃの要素が０であるような添字ｋを選んでＤ(ｎ，ｋ)を１にする。これは、もちろん10ｔブロックで押さえる柱だ。インデックス配列を使っていない点が特徴的だが、速度的にはむしろ遅いのが残念。今回特別に設けた「ユニーク賞(※２)」をあげよう。

また、斎尾裕史クン・中村健次クンのアルゴリズムは、偶然にもほとんど同じだった。５月号のオリジナルプログラムに対して、乱数で選んだ２つの添字ＲとＳについて、Ｒ＞Ｓのときに、立てる柱Ｒに対して立てられる柱Ｓを１つしか選ばないようにするためのフラグ配列の導入と、インデックス配列の導入という最低限の修正だけで問題を作っている点がユニークだ。ただ、効率的には劣るといわざるを得ず、なぜか確率分布に偏りが見られた点も残念だが、ふたりとも「ユニーク賞」とする。

ＭＲ２クンは、問題作成のアルゴリズム自体は平凡だったが、正解手順を表示するようにした点が印象に残った。正解をデモ的に表示する改造は、見映えがいい反面、正解表示としてはピンとこない面があった。一方、ＭＲ２クンの採用した、10ｔブロックで押さえる柱と押し下げる柱を手順として一覧表示するやり方は、自分が苦しんだ部分をじっくり検討することができるので、より実用的な正解表示方法といえるだろう。

なお、先月号で紹介したもののうち、悪逆無道クンのアルゴリズムを「佳作入選作」、中間不速土と友立網吾クン、ＨＡＳＥＭＡＫＯクンのアルゴリズムを「ユニーク賞」とする。

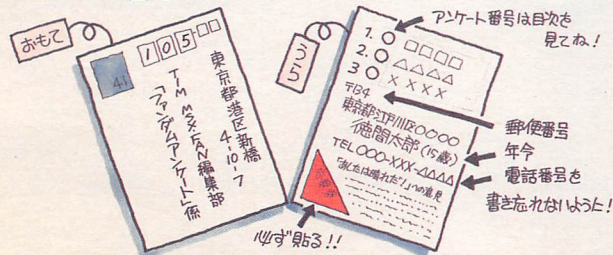
（ＡＮＴＡＲＥＳ）

※１　佳作入選作の方には、Ｍファン特製フロッピーディスク５枚をさしあげます。

※２　ユニーク賞の方には、Ｍファン特製フロッピーディスク１枚をさしあげます。

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった２色記事のベスト３」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ！」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは８月末日。

■ハガキの書きかた

抽選で５名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果（7月号）

それでは、７月号の集計結果を発表しよう。３位は『タコ＆イカ～竜の住む魔城篇』、２位は「ちぇ熱の選考会レポート」、１位は「あしたは晴れだ！」でした。

【7月号ファンダムアンケート当選者発表】〈北海道〉藤本利夫〈宮城県〉西正人〈群馬県〉佐山真一〈神奈川県〉中田淳一・山本真吾〈長野県〉大山茂〈静岡県〉島崎信彦〈大阪府〉斉藤靖彦・大野純二〈鳥取県〉金平誠

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造方やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはＭファン特製テレカを贈呈。

●１行プログラム＝そのものずばり、たった１行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、ＣＧなんでもＯＫ。こちらも掲載者にはＭファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ！＝11月号のテーマ「心からすすめる１冊」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは８月末日)。また、「あしたは晴れだ！」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Ｍファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで(○○○に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもＯＫ。ただし、コーナー名を明記すること！

ファンダムアンケート⑩
応募券

スーパー ビギナーズ Super Beginners' 講座

超初心者

第21回
グラフィック入門その9

今月のSB講座では、グラフィック画面に文字を表示する方法を紹介しよう。テキスト画面に文字を表示するのとはかなり違うので、しっかり覚えておこう。

※SB講座への質問・リクエストを募集します。ハガキで、MSX・FAN編集部「SB進路相談」まで。

グラフィック画面に文字を表示する

今月ファンダムに掲載された1画面プログラムは、どの作品でもグラフィック画面を使っている。LINEやCIRCLEなどを使えば、かんたんに画面が作れるからだ。

今まで紹介してきた命令を使えば、採用作品のように画面を作るのはかんたんだ。しかし、スコアやタイトルなどの文字は、どうやってグラフィック画面に表示するのだろうか。

■グラフィック画面に文字を表示するには

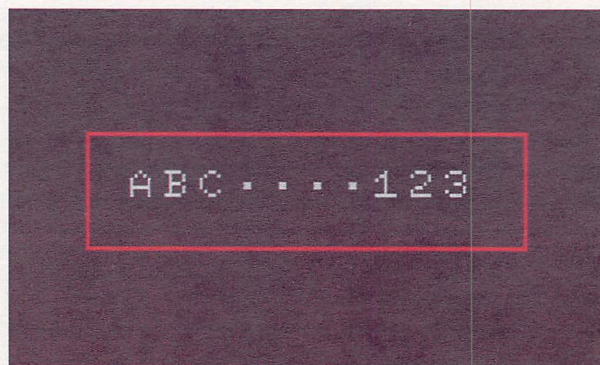
グラフィック画面では、テキスト画面のように、キーボードから入力した文字が表示されることもないし、LOCATEやPRINTを使っても画面には何も表示されない。

グラフィック画面に文字を表示するには、テキスト画面とはちょっと違うやり方をしないといけないのだ。

その方法とは、下のカコミでも紹介しているが、
OPEN"GRP:"〜
という命令を実行し、MSXに"グラフィック画面に文字を表示させるための準備"をさせる必要があるのだ。そして、実際に文字を表示する命令が、
PRINT#〜
という命令で、テキスト画面でのPRINTとほとんどおなじ働きをしてくれる。

‼キーボードにふれてみよう①☞

下のリストを打ちこんで実行すると、画面に文字が表示される(写真参照)。行10を見てもわかるように、これはグラフィック画面に書かれた文字なのだ。行20でグラフィック画面に文字を表示するための準備をし、行30で実際に表示するのだ。PSETについては次ページを読もう。

```
10 SCREEN5:COLOR15,0,0:CLS
20 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
30 PSET(100,100),1:PRINT#1,"ABC····123"
40 LINE(90,90)-(190,120),8,B
50 GOTO50
```

⇧グラフィック画面だとわかりやすいように赤い四角も表示される

■グラフィック画面に文字を表示するのに使う命令

●あらかじめ使用する命令

OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS#1

もしくは、

OPEN"GRP:" AS#1

グラフィック画面をファイルとして開き、出力可能な状態にする。グラフィック画面に文字を表示するためには、あらかじめ、このどちらかを実行しておかなければいけない。単純に、グラフィック画面に文字を表示するために必要なおまじないと思っていればいい。また、この命令は、RUN、CLOSE、ENDなどの命令を実行すると無効になる。

●実際の表示命令

PRINT #1,
PRINT #1, USING〜

シーケンシャルファイルに対する出力命令。ここでは、テキスト画面のPRINT命令やPRINTUSING命令とおなじ働きと思っていばいい。表示位置に関しては、次のページを参照すること。

SB進路相談

【自作のCGツールを作ったのですが、それはSCREEN5で、SCREENを7にして描いたグラフィックをセーブすると、半分から上までしかセーブできません。どうにかして下の部分も出す方法はないのですか？ また、部分的に画面に出すことはできないのですか？ VRAMに関係あると思うのですが、アドレスは&H69FFにしてます／上田義？ 広島・15歳】 上田くんの推測はズバリ的中しているのだ。たぶん、自作したSCREEN5用の

表示後の座標と論理演算

OPEN"GRP："〜はPRINT#をテキスト画面のPRINTのように使うために必要なもので、これさえ実行しておけば、文字を表示することができる。しかし、テキスト画面にあるLOCATEのような働きをするものは、グラフィック画面にはないのだろうか。

■表示位置の指定

グラフィック画面に文字を表示する場合、表示される位置はLPによって決まる。前回紹介したLINEやCIRCLEでもLPが登場したが、LPとは、グラフィック画面でのカーソル位置のようなもので、例えば、LINE(Ø, Ø)−(1Ø, Ø)と実行したなら、LPの位置は(10, 0)に移動する。

つまり文字の表示位置を指定するには、直前でグラフィック命令を実行してLPを移動させればいいのだ。

グラフィック命令といっても、LINEなどを使うと余計な線を描かれたりして困る。そこで、PSET命令を使うといいだろう。PSETを使えば、LPも指定できるし、論理演算の恩恵にも授かれるので便利だ。

■グラフィック画面に表示される文字と論理演算の関係

右にあるのは、PSETを使って文字を表示するとき、論理演算を行ったときの例だ。

グラフィック命令で論理演算が行われると、MSXはその論理演算を覚えているのだ。そのために、グラフィック画面に文字を表示すると、その論理演算の影響を受けて表示が変化するのだ。これを利用すれば、重ね合わせて太文字にしたり、色を反転したりできて楽しいので、いろいろ試してみよう。

‼キーボードにふれてみよう②

これはPSETで位置指定をすると同時に論理演算を指定したときの例。

まず「ABC」という文字を6つ表示し(行40)、その文字の上に、文字の色をカラーコード8(赤)に変えて、論理演算を指定して1ドットずらして重なるように表示(行50〜100)してみたものだ。

どれも白い「ABC」の上に赤い「ABC」を表示しただけのものだが、論理演算によって影響を受けていることが、はっきりわかるだろう。

```
10 SCREEN5:COLOR15,0,0:CLS
20 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
30 M$="ABC"
40 FORI=0TO2:FORJ=0TO1:PSET(90+J*50,I*30
+50),0:PRINT#1,M$:NEXTJ,I:COLOR8
50 PSET(91,50),0,PSET:PRINT#1,M$
60 PSET(141,50),0,TPSET:PRINT#1,M$
70 PSET(91,80),0,PRESET:PRINT#1,M$
80 PSET(141,80),0,TPRESET:PRINT#1,M$
90 PSET(91,110),0,AND:PRINT#1,M$
100 PSET(141,110),0,TAND:PRINT#1,M$
110 GOTO110
```

⇧上からPSET、PRESET、ANDとなっていて、右側の列はTを付けて透明色は演算の対象にしないようにしている。文字の色や論理演算を変えて試してみよう

■文字を表示したあとのLP

```
10 COLOR15,4,7:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1
20 PSET(100,100),4:PRINT#1,"A";
30 COLOR9:PRINT#1,"「ここが LPです。"
40 GOTO40
```

※以下、行10、30、40は共通。

(100, 100)

表示後のLP (108, 100)

●「；」がある場合

上のリストの行20のように、表示する文字や数値の最後に「；」(セミコロン)を付けた場合、表示後のLPは図のように最後に表示された文字の右上より1ドット右にずれた位置に移動する。

ただし、移動後のLPの座標が画面外のときは下を参照。

```
20 PSET(100,100),4:PRINT#1,"A"
```

(100, 100)

表示後のLP (0, 108)

●「；」がない場合

表示するメッセージの最後に「；」がないときは、LPは8ドット下のいちばん左端に移動する。

例えば、行20が上のような場合、LPは左の図の位置に移動するのだ。

「；」が付かなかった場合のLPの位置は、最後の文字が画面の右端になり、「；」がある場合とおなじ位置に移動するので、左下のところも参考にしよう。

```
20 PSET(248,100),4:PRINT#1,"A";
```

(248, 100)

表示後のLP (0, 108)

●最後の文字が画面の右端になり、「；」がある場合

表示するメッセージの最後の文字が画面の右端になった場合、「；」があってもLPは8ドット下の左端に移動する。

例えば、行20を上のように変更すると、LPは左の図の位置に移動する。

テキスト画面でのカーソルの動きとおなじなので、覚えやすいだろう。

ただし、移動後のY座標が画面外のときは、LPは画面左上(0, 0)の位置に移動するので注意しよう。

また、画面の右端に文字を表示するとき、X座標が248(SCREEN6や7なら504)を超えると、文字が変形してしまうので、これにも注意してほしい。

```
20 PSET(248,100),4:PRINT#1,"A"
```

(248, 100)

表示後のLP (0, 116)

●「；」がなく、最後の文字が画面の右端になった場合

表示するメッセージの最後に「；」がなく、さらにメッセージの最後の文字が画面の右端になったとき、LPは16ドット下の左端に移動する。

例えば、行20が上のようになっているときは、LPは左の図の位置に移動するのだ。

実際に変更して実行してみると、〝「ここがLPです。"の文字が、〝A"の位置とはずいぶん離れたところに表示されるのがわかるだろう。

また、この場合も右端の文字のX座標が248(または504)より大きくならないように注意が必要だし、移動後のY座標が画面外のときは、画面左上(0, 0)の位置にLPが移動するのでこれにも注意しよう。

SB進路相談

CGツールを、SCREEN7に変更して絵を描いていたのだろう。結論からいえば、アドレスを&HD3FF(パレット情報を含めるなら&HFA9F)に変更すればいいのだ。ただし、半分しか保存されなかったグラフィックはそのままなので、潔くあきらめたほうがいい。もうひとつの「部分的に画面に出す」というのは、COPY命令を使えば実現できる。COPY命令については、次回からのSB講座で紹介するのでそれまで待ってほしい。

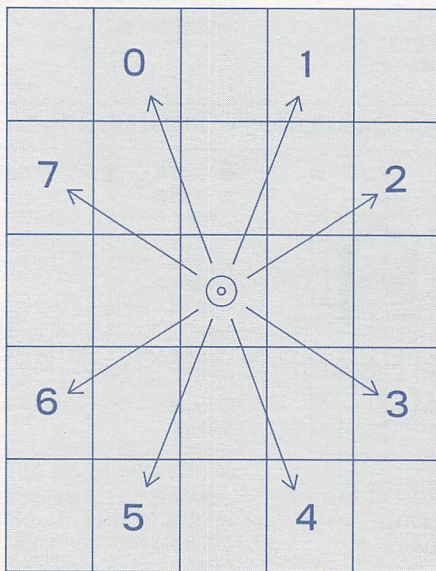
今回のアルゴリズム甲子園のテーマは「騎士巡歴問題」だ。

チェスのナイトを使って、チェス盤のすべてのマスを1度ずつ通らせるにはどうすればよいかというわけだ。ナイトの動かし方については図1を参照してほしい。

ゼロから作るのでは、応募者も大変だし、審査も大変なので(こっちが本音)、サンプルプログラムを用意した(付録ディスクに「KNIGHT.AL9」で収録)。アルゴリズムは、単純な縦型探索——つまりすべての動かし方をしらみつぶしに調べて、行き詰まったら後戻りするというもので、プログラムを見ると長いようだが、ポイントは行2000以降のみといってもいい。

はっきりいって使いものにならない。最初の答が表示されるまでに何日かかるか見当もつかないほどだ。したがって、確認ができないわけだから、ひょっとしたらバグが残っているかもしれないが、そのときは笑って許してほしい。

応募要項

サンプルプログラム「KNIGHT.AL9」を改造して、せめて数時間か、できれば数十秒で最初の答が見られるようにしてほしい。これがアル甲3の課題だ。

修正は原則として行1000以降に限る。ただし、アルゴリズム実現にどうしても必要なら、他の部分も修正していい。その場合、どこを修正したか明記してほしい。また、行430までの修正しなかった行は行番号を変えないようにしてもらいたい。

一部にいると思われる潔癖なプログラマのために念のためにつけくわえておくが、最初の解にたどりつくまでの時間を早めるためだけの改良もどんどんやってかまわない。

また、表示に関する仕様を変えてはいけない(遅くなるような修正は可)。アルゴリズムによって、同等の表示が不可能な場合は、できるだけ元の仕様に近い形にすること。

ナイトの初期位置を変えてはいけない(しかし、最初に見つかる解がサンプルプログラムと一致する必要はない)。プログラムはBASICにかぎる。

応募にあたっては、次のものをそろえて送ってほしい。フローチャートはなくてもよい。

①プログラム本体(ディスク)
②アルゴリズムと変数の解説
③開始したときに表示される日付・時間と、最初の解にたどりついたときに表示される日付・時間(ターボRは標準モードで測定すること)
④必要事項をもれなく記入した応募用紙(80ページ)

とくに、変数の解説は、一時変数も含めて、プログラムを読まなくてもアルゴリズムがある程度つかめるほど詳しく解説してほしい。ただし、一言でわかるものは一言でいい。

住所は80ページ参照。あて先は「アル甲3係」。

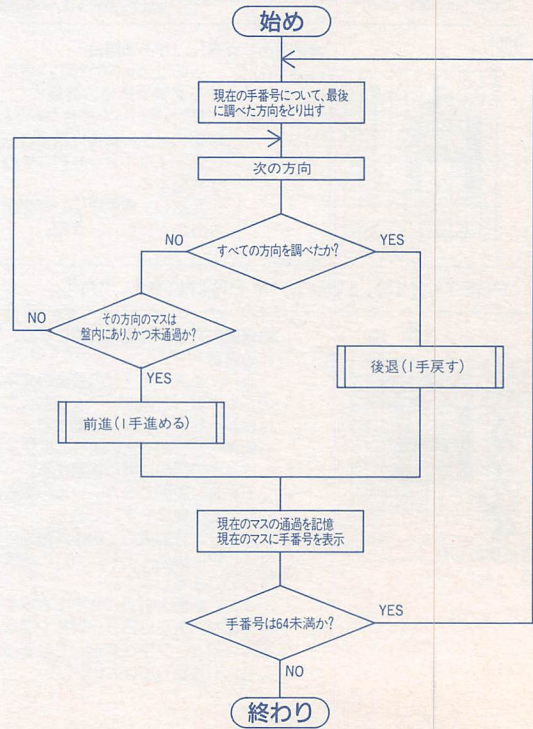
審査の上、優秀作に賞金1万円を進呈する。しめ切りは8月末日消印有効。発表は12月情報号。

サンプルプログラム

変数の意味

B(n)……n=Y座標×10+X座標+11として、座標((n−11)MOD10, (n−11)¥10)のマスを何手目に通ったか(0は通ってないマス、−1は盤外)

■図1　ナイトの動き

■図2　探索サブルーチンのフローチャート

BD$、BT$、ED$、ET$、H、T!……時刻表示用
C……一時変数
D(n)……ナイトの移動方向nに対応する座標増分(方向は0～7。図1参照
I、J……ループカウンタ
I(n)……n手目の位置について何番目までの方向を調べたか
NO……解の番号
PS……プリンタ出力スイッチ
RC……探索サブのリターンコード(1：解発見、2：終了)
T……現在の手番号
X……現在の位置(Y座標×10＋X座標)

プログラム解説

10～180　初期化
　10～50　画面初期化／変数・配列初期化／追加初期化
　60～70　プリンタの設定
　80～140　盤を描く
　150～170　変数初期化
　180　初期位置の表示
190～400　メインループ
　190～200　解番号表示
　210　時刻記憶
　220　探索／結果による分岐
　230　バグチェック
　240～270　時間表示
　280～290　メッセージ
　300～350　プリンタ出力
　360～400　キー入力待ち
410～430　終了
1000～1010　追加初期化サブ
2000～2070　探索サブ
　2000～2010　メッセージ
　2020　前進後退判定
　2030　後退
　2040～2050　前進
　2060　手番号表示／解けたか
　2070　リターン
3000～3030　サブルーチン群
　3000～3010　手番号消去
　3020～3030　記憶と表示
4000～4010　前進サブ
5000～5020　後退サブ

「アル甲3」応募用サンプルプログラム

```
KNIGHT  .AL9


10 'SAVE "A:KNIGHT" ' by ANTARES 92.06.24
20 COLOR 15,0,0:SCREEN 0:WIDTH 40:DEFINT A-Z:DIM B(121),D(7),I(64)
30 FOR I=0 TO 7:READ D(I):NEXT:DATA -21,-19,-8,12,21,19,8,-12
40 FOR I=20 TO 90 STEP 10:B(I)=-1:B(I+1)=-1:FOR J=2 TO 9:B(I+J)=0:NEXT J,I
50 FOR I=0 TO 21:B(I)=-1:B(121-I)=-1:NEXT:GOSUB 1000
60 INPUT "ﾌﾟﾘﾝﾀ ﾆ ｼｭﾂﾘｮｸ ｼﾏｽｶ (Y/N)";C$:C=INSTR("YyNn",C$):IF C<1 THEN 60
70 IF C<3 THEN PS=-1 ELSE PS=0
80 CLS:PRINT "┌─";:FOR I=1 TO 7:PRINT "┬─";:NEXT:PRINT "┐"
90 FOR I=1 TO 7
100  FOR J=1 TO 8:PRINT "│ ";:NEXT:PRINT "│"
110  PRINT "├─";:FOR J=1 TO 7:PRINT "┼─";:NEXT:PRINT "┤"
120 NEXT
130 FOR I=1 TO 8:PRINT "│ ";:NEXT:PRINT "│"
140 PRINT "└─";:FOR I=1 TO 7:PRINT "┴─";:NEXT:PRINT "┘"
150 '
160 T=1:NO=1:I(T)=-1
170 X=11 '●●● initial coordinates
180 GOSUB 3020
190 '●●● start thinking ●●●
200 LOCATE 0,19:PRINT "No.";:PRINT USING "######";NO;
210 GET DATE BD$:GET TIME BT$
220 RC=0:GOSUB 2000:ON RC GOTO 240,410
230 BEEP:PRINT "ERROR":STOP
240 '●●● solved ●●●
250 GET TIME ET$:GET DATE ED$:LOCATE 0,17:PRINT BD$;" ";BT$;" - ";ED$;" ";ET$
260 T!=(VAL(LEFT$(ET$,2))-VAL(LEFT$(BT$,2)))*3600+(VAL(MID$(ET$,4,2))-VAL(MID$(BT$,4,2)))*60+VAL(RIGHT$(ET$,2))-VAL(RIGHT$(BT$,2)):IF T!<0 THEN T!=T!+86400!
270 H=INT(T!/3600):T!=T!-H*3600:PRINT USING "##しﾞかん ##分 ##秒";H;T!¥60;T!MOD60;
280 '
290 BEEP:COLOR 2:LOCATE 12,19:PRINT TAB(28);:LOCATE 12,19:PRINT "ﾄｹﾏｼﾀ"
300 '●●● print out ●●●
310 IF PS=0 THEN 360
320 LPRINT "No.";NO:LPRINT BD$;" ";BT$;" - ";ED$;" ";ET$;"   ";
330 LPRINT USING "##ｼﾞｶﾝ ##ﾌﾝ ##ﾋﾞｮｳ";H;T!¥60;T!MOD60
340 FOR I=2 TO 9:FOR J=2 TO 9:LPRINT USING "###";B(I*10+J);:NEXT:LPRINT:NEXT
350 LPRINT
360 '
370 PRINT "ﾅﾆｶ ｷｰ ｦ ｵｽﾄ、 ﾂｷﾞ ｦ ｻｶﾞｼﾏｽ";
380 FOR I=-1 TO 0:I=(INKEY$<>""):NEXT:FOR I=-1 TO 0:I=(INKEY$=""):NEXT
390 COLOR 15:PRINT CHR$(13);TAB(28);
400 NO=NO+1:GOTO 200
410 '●●● solved all ●●●
420 LOCATE 0,19:PRINT NO-1;"ｺ ﾉ ｶｲ ｦ ﾋｮｳｼﾞ ｼﾏｼﾀ｡"
430 END
1000 '●●● additional initialization ●●●
1010 RETURN
2000 '●●● main ●●●
2010 LOCATE 12,19:PRINT USING "## ﾃﾒ ｼｺｳﾁｭｳ ";T;:I=I(T)
2020 I=I+1:IF I<8 THEN IF B(X+D(I)+11)<>0 THEN 2020 ELSE 2040
2030  GOSUB 5000:IF RC THEN RETURN ELSE 2060
2040  '
2050  GOSUB 4000
2060 GOSUB 3020:IF T<64 THEN 2010
2070 RC=1:RETURN
3000 '●●● erase board ●●●
3010 B(X+11)=0:LOCATE (XMOD10)*3-2,(X¥10)*2-1:PRINT "  ";:RETURN
3020 '●●● put board ●●●
3030 B(X+11)=T:LOCATE (XMOD10)*3-2,(X¥10)*2-1:PRINT USING "##";T;:RETURN
4000 '●●● forward ●●●
4010 X=X+D(I):I(T)=I:T=T+1:I(T)=-1:RETURN
5000 '●●● back ●●●
5010 GOSUB 3000:T=T-1:IF T<2 THEN RC=2 ELSE X=X-D(I(T))
5020 RETURN
```

新・マシン語の気持ち

BASICなみに使いやすいアセンブラ『Simple　ASM』の発売を機に、休眠していたこのコーナーもあらたにスタートする。今回は、とりあえず、10までわかるマシン語講座を目指した「はじめてのアセンブラ入門の巻」。

```
D000 CD6F00
D003 1121FD
D006 2ABDF3
D009 7B
D00A 010003
D00D CD5600
D010 1C
D011 7A
D012 BB
D013 30F4
D015 C9
```

上のリストは、あるマシン語プログラムのリストである。左側部分がメモリのアドレス、右側部分がそこに格納されている内容だ。

BASICにすっかり慣れ親しんでいるわたしたちとしては、これがプログラムだと一方的にいわれたって、なにかこう、もうひとつすっきりしない。

それに比べて、このすぐ下にあるBASICプログラムのリストは、「そうかあ、プログラムかあ」とすぐに納得できる。

```
10 SCREEN 1:DEFINT A-Z
20 FOR I=&H21 TO &HFD
30   FOR J=&H1800 TO &H1800+767
40     VPOKE J,I
50   NEXT
60 NEXT
```

BASICは、基本を英語に置いているので、たとえ意味がわからないとしても、「なにか意味のあることが書いてある」ことくらいはわかるのである。

しかし、マシン語は16進数が並んでいるだけで「こいつはプログラムだ！」と感じさせる確実な手掛かりがきわめて少ない。いったい、マシン語でプログラムを組む人々は、どうやってこんな16進数の羅列を組み立て、意味のあるものを生み出しているのだろうか。

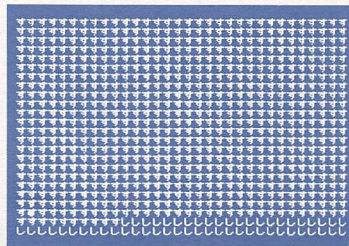
†

最初に掲げた「マシン語プログラム」は、すべて16進数で表記されている。16進数2桁でちょうど1バイトになるので、効率的にデータを表現できるからだ。

このプログラムの右側部分は6文字だったり（たとえば、CD6FØØ）、2文字だったり（たとえば、7B）と長さがまちまちになっている。もちろん、1つのアドレスには1バイト、つまり、16進数2桁しか入らないので、あるアドレスのところに6文字入っているということは、そこから連続する3つのアドレスに1バイトずつ入っていることになる。

メモリにこういう区切りがあるわけではない。メモリは0～255（1バイト）のデータをただ黙々と受け入れ、記憶しているだけだ。この区切りは、マシン語プログラムを「わかりやすく」見せるために命令単位で区切ったものなのだ。

しかし，依然として16進数の羅列であることにはかわりがない。そこで、もう1段階、わかりやすく見せる方法がある。このすぐ上にあるリストは、冒頭のマシン語プログラムをそのまま「ニーモニック」で書き直したものだ。ここでは省略しているが、リストの各行の頭には、冒頭のマシン語プログラムとおなじアドレス（DØØØから始まる行番号のような部分）がついているものと考えてほしい。

```
CALL 006FH
LD   DE,FD21H
LD   HL,(F3BDH)
LD   A,E
LD   BC,0300H
CALL 0056H
INC  E
LD   A,D
CP   E
JR   NC,D009H
RET
```

⬆冒頭のマシン語プログラムを実行すると、画面を次々に文字で埋めていく。左のBASICもおなじ。まず、これを入力して動かしてみよう

ニーモニックは、おもに英語の略語で構成されていて、たとえば、CALLはcall（呼び出す）、LDはload（転送）、INCはincrement（増加）、CPはcompare（比較）、RETはreturn（帰る）を略したもので、多少英語の心得があれば、意味もなんとなく見えそうな気がする。

CPUとメモリとアドレス：
MSXの心臓部であるCPU（MPUともいう）とメモリは、メモリのどこを扱うかを特定する電線（アドレスバス）と、データや命令をやりとりする3本の電線（データバス）とで接続されている。アドレスバスは16本なので16ビットぶんの状態（65536とおり）を表すことができる。そこで、65536個のメモリに0から65536までの番地（アドレス）をつけて管理する。0～65536は、16進数でØØØØHからFFFFH（"H"は16進数であることを示すために末尾に付ける）のように16進数4桁で表現できる。
一方、1つの番地には8ビットぶんの状態（256とおり）を持たせることができる。よってこれはØØH～FFHのように16進数2桁で表すことができる。この単位をとくに1バイトという。

マシン語コード：
MSXを動かす言語には、BASIC、C、PASCAL、アセンブリなどいろいろな種類がある。しかし、CPUが直接理解できるものは、メモリに置かれたマシン語コードだけである。そのため、BASICなどにはインタプリタと呼ばれる翻訳プログラムが必要であり、ほかのものにはマシン語コードへの変換ソフトウエア（コンパイラやアセンブラ）が必要である。

アセンブラとアセンブリ言語：
アセンブラとは、アセンブリ言語で書かれたプログラムをマシン語コードに変換するソフトウエアである。CやPASCALでは人間にとってわかりやすい表記、たとえば、「printf("MSX¥n")；」などの表現で、ハードウエアを意識することなく、ソースプログラムを書けばよいのであるが、アセンブリ言語ではマシン語コードと1対1に対応したニーモニックというもので書かなければならない。このため、CPUの動作やハードウエアを知らな

マシン語プログラムと、ニーモニックで書かれたプログラムの2つを行ごとに見比べてみよう。

マシン語プログラムでは、

CD6FØØ

という3バイトのコードは、ニーモニックにすると、次のようになっている。

CALL　ØØ6FH

位置を入れ換えてはいるが、ØØと6Fが2つの行に共通している。これは、じつはアドレスを表す数値の部分なので、似ていて当然なのだ。ほかにも、数値の部分はこのように2桁ずつ位置を入れ換えながら共通している。また、マシン語コードのうちCDは、CALLという命令語に置き換えられている。ここまでくると、「CD6FØØ」は「ØØ6FHをCALLする」という意味だろうということがだんだん見えてくる。

ニーモニックは、アドレスの部分はアドレスらしく、命令語の部分は英語の略語を使って命令語らしくなっているので、命令の意味や種類も覚えやすく、それで組んだプログラムの意味も探りやすい。

ニーモニックはそもそも「覚えやすい」という意味のことばだ。つづりはmnemonicなので英語の辞書で調べてみるといい。

マシン語プログラムは、16進数コードを使って非人間的に書いているのではなく、ニーモニックで人間的に書くのが一般的なのだ。

しかし、ニーモニックで書いたあと、最終的にはそれをマシン語コードに変換しなければ、プログラムとしては機能しない。

この場合、ニーモニックで書かれたプログラムのことを「ソースプログラム」(ソース=源)、変換されたマシン語プログラムのことを「オブジェクトプログラム」(オブジェクト=目的)という。

なんだか、物の名前ばかり教えてちっとも本題に入れないでいるが、なんであれ、当初は物の名前を覚えることから始めるものだ。

まだ、名前シリーズは終わっていない。このニーモニックで書かれたプログラムを、マシン語に変換することをアセンブルという。とくに、人がコード表を見ながら、マシン語コードに直していくことをハンド・アセンブルという。

そして、ニーモニックを基本的な構成要素として体系化した言語がアセンブリ言語であり、それによって組まれたプログラムをマシン語プログラムに変換するソフトがアセンブラだ。

あるていどのマシン語講座を進めていくためには、ニーモニックを使って進めていかざるをえない。これは、以前の「マシン語の気持ち」シリーズに対して、何度も寄せられた意見だが、しかし、本格的にニーモニックで進めるには、どうしてもアセンブラが必要で、わたしたちはそのアセンブラを持っていなかった。しかし、ようやく、よいアセンブラが手に入るようになった。それが『Simple ASM』(54ページ参照)だ。

†

付録ディスクにSimple ASMの体験版が入っている(先月号で収録したものとおなじもの)。これを使って、今月は、冒頭のマシン語を生成し、実行するまでを実際に体験してほしい。次号からも、Simple ASMを教材にして、かつ、担当者もマシン語のエキスパート(MSX命改め馬場俊輔)に代わり、実践講座を目指す。

では、今回までの「マシン語の気持ち」担当者・コルサコフ山汁から愛をこめて、以下次号。

くてはプログラムを作れない。しかし、CPUの動作は単純なものばかりなので心配することはない。問題は、このかんたんな動作の組み合わせで複雑なことをさせることにある。別の見方をすれば、このパズルのような感覚がアセンブリ言語の楽しみともいえる。

新担当者：

次号からこのコーナーを担当することになった馬場俊輔です。ふだんはワークステーション上でC言語を使っています。それに比べて、アセンブリ言語はプログラムを忠実に実行しすぎるので、ちょっとしたバグでもエラーメッセージを出すことなくすぐに暴走します。しかし、それだけにハードウエアの性能をギリギリまで引き出せる可能性を持っています。MSXの無限の可能性を引き出すためにアセンブリ言語(マシン語)をいっしょに勉強しましょう。(脚注=馬場俊輔)

Simple ASMの起動からマシン語プログラムの実行まで

1 まずBASICモードにして、そのあとに付録ディスクをセット。そして、下のように入力してリターンキーを押す。

```
run"simpleasm■
```

2 すぐにSimple ASMが立ち上がり、下のような画面になる。「>」はDOSと同様、プロンプトでここから命令を入力する。

```
** Simple ASM Ver 1.3 **
 Copyright 1986 by Coral

>■
```

3 BASICプログラムを打ちこむ容量で、下のプログラム(アセンブリ言語)を入力する。入力するときは54ページを見よう。

4 入力しおわったら、次の画面の冒頭のように「ANO」と入力してリターンキー。するとズラズラッと文字が表示されて……。

5 上記の動作をアセンブルという。これだけでマシン語が&HDØØØ以降にセットされた。ここで「BA」と入力、リターンキー。

```
>BA
Ok
DEFUSR=&HD000:A=USR(0)■
```

「BA」はBASICにもどるコマンドだ。

BASICでは、上の画面の最後の行のように、「DEFUSR=&HDØØØ:A=USR(Ø)」を入力してリターンキー。すると、左ページの写真のように、すごいスピードで文字が次々と画面を埋めつくすのだ。おなじ働きをするBASICプログラムも左ページの隅にあるので、その速さの違いを比べてほしい。

Simple ASMのソースプログラムに関する8項目の必須知識

①LIST　②ラベル　③桁あわせ　④16進数　⑤ORG　⑥コメント行　⑦プログラム本体　⑧SAVE

```
>LIST
 1000 INIT32:  EQU   006FH
 1010 FILVRM:  EQU   0056H
 1020 T32NAM:  EQU   0F3BDH
 1030          ORG   0D000H
 1040 ;
 1050 MAIN:    CALL  INIT32
 1060          LD    DE,0FD21H
 1070          LD    HL,(T32NAM)
 1080 LOOP:    LD    A,E
 1090          LD    BC,768
 1100          CALL  FILVRM
 1110          INC   E
 1120          LD    A,D
 1130          CP    E
 1140          JR    NC,LOOP
 1150          RET
>SAVE
FILE NAME? PROGRAM1

>■
```

上の画面は、53ページのコラムで扱っているアセンブリ言語のソースプログラムを、Simple ASM上でリスト表示させたもの。

①LIST　Simple ASMのコマンドで、BASICとほぼおなじように使う。

②ラベル　末尾に「：」が付いている文字列はラベルである。ラベルは「EQU」で定義することで特定のアドレスを指し、または、特定の命令のまえにおいて、その命令の置かれるアドレスを指す。つまり、ラベルはアドレスを相対化することで、プログラムをわかりやすくし、修正・変更もたやすくする。

③桁あわせ　プログラムを見やすくするためにおなじ関係にあることばは、おなじ桁から書く。TABキーはそのためにある。

④16進数　16進数は末尾に「H」をつけて示す。また、最初の桁がアルファベットで始まる16進数の場合は、ラベルと区別するために、余分な0を頭に付ける。

⑤ORG　アセンブルされたマシン語コードを、メモリの何番地から格納していくかを設定する命令(このプログラムの場合は、&HDØØØ番地から)。ORG自身はマシン語に対応するコードはなく、アセンブラ固有の命令なので「疑似命令」という。ラベルを定義するEQUも疑似命令の1つ。

⑥コメント行　「；」(セミコロン)はBASICの「REM」とおなじで、あとに注釈をてきとうに書いて(あるいはなにも書かないで)プログラムを見やすくするために使う。

⑦プログラム本体　飛び先や呼び出し先をラベルで指定しているため、52ページのリストと部分的に異なるが、構造そのものはまったくおなじ。アセンブラは、この部分をマシン語コードに変換するわけだ。

⑧SAVE　Simple ASMで、このコマンドを入力すると、「FILE NAME？」と聞いてくるので、ファイル名を入力すると、そのときのソースプログラムをセーブする。セーブしたファイルは、「LOAD」コマンドを使って同様の手順で呼び出せる。動作テストするまえはかならずSAVEすること。

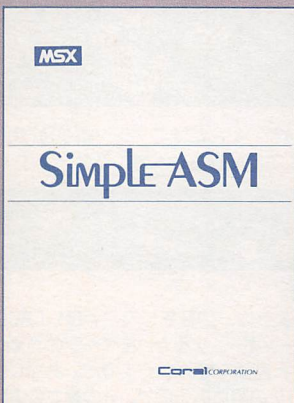
新・マシン語の気持ち
指定アセンブラ

Simple ASMについて

MSX

Simple ASM

Coral CORPORATION

↑マニュアルの表紙

●適応機種　MSX(RAM32K)、MSX2／2＋、ターボR
●媒体　2DDディスク1枚。
●内容構成　①Editor/Assembler＝エディタ、アセンブラ、モニタが一体となったアセンブラシステム　②Debugger＝リロケータブル(再配置できる)　③Binary code generator＝アセンブラが出力したマシン語プログラムをBASICプログラムが読める形式でディスクに書きこむ　④Com code generator＝アセンブラが出力したマシン語プログラムをMSX－DOSで実行できるCOMファイルとしてディスクに書きこむ　以上の4本構成
●特長　アセンブリ言語プログラム(マシン語プログラム)のプログラミングや実行、メモリ内のマシン語の逆アセンブルなどが、BASICのように手軽にできる。
●付属品　マニュアル(A5判／105ページ：Simple ASMの概要、使い方のほかに「Coral Z-80 HANDBOOK」、「Sample Program Library」を含む)
●価格　5000円(税込：マニュアルまたはマニュアル無料引換え券を含む)
●入手方法　本誌の表紙見返し(もくじの左となり)参照。自動販売機タケルで購入するか、タケルが近くにない場合は通信販売も受け付けている(おなじページの下欄外参照)

＊

新・マシン語の気持ちでは、今後、Simple ASMをベースにして実践的なマシン語講座を進めていきます。
先月号と今月号の付録ディスクに収録しているSimple ASMを使っても講座のサンプルプログラムなどは体験できるように進めていきますが、本格的にマシン語を勉強したい方は、なるべく早くSimple ASMの製品を手に入れてください。
本体ソフトの能力やデバッガの有無に加えて、付属しているマニュアルでのアセンブラ文法解説や、付録の「Coral Z-80 HANDBOOK」に収録されているニーモニック表などの部分は、本講座では十分フォローできないからです。逆に、本講座では、Simple ASMのマニュアルで不足しているBIOSに関するデータの掲載を心がけます。

SQUASH OF A MAN

スカッシュ・オブ・ア・マン

MSX 2/2+ VRAM64K by KPC

▶遊び方は32ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ラケットの座標
M、N……ボールの影の座標
T……ボールの高さ
V、W……ボールの座標増分
Z……ボールの高さ増分

その他の変数

A……地面のパース表示用／マウスデータ読みこみ用
C、D……ボールとラケットの距離
G……ボールの大きさ⇨ボールとボールの影のスプライトパターン番号
I、J……ループ用
K……スコア／ループ用（初期設定時）
L……パワー保存用
P……パワー
Q……スコア用カウンタ⇨ボールが壁に衝突するまでの時間
S……右ボタン入力用

プログラム解説

1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字出力準備●パターン定義ループ開始▶元絵作成、スプライトパターン定義◀定義ループ閉じ●画面消去

2 画面作成

●ゲーム画面作成●パース用の線表示⇨奥行きを表現するため

3 ゲーム初期化

●ラケットなどの座標および増分初期化●スコアなどの変数初期化●スコアの表示消去

4 ラケット移動

●マウスデータ読みこみ●ラケットの座標更新●ラケットの座標調整●ラケットの表示●左ボタン入力受け付け●パワー計算●効果音

5 打ち返す

●効果音●打ち返し判定⇨【打ち返すなら】効果音消去／ボールとラケットとの距離計算／当たったか判定⇨【当たっていれば】効果音／ボールの座標増分設定

6 ボール表示

●スコア用カウンタ更新●ボールの影の座標更新●ボールの高さ更新●ボールの大きさ計算●ボール、ボールの影表示●ボールのバウンド判定⇨【地面にぶつかっていれば】ボールの高さ用増分反転

7 スコア加算

●ボールの壁による跳ね返り判定⇨【ボールが跳ね返るなら】ボールの影のY座標増分反転／スコア計算／スコア用カウンタ初期化／効果音

8 継続判定

●ボールが画面外に出たか判定⇨【まだなら】行4へ飛ぶ

9 ゲームオーバー

●効果音消去●スコア表示●右ボタン入力待ち●行3へ飛ぶ

```
SQUASH  .FD9

1 COLOR15,4,4:SCREEN2,3:DEFINTA-Z:OPEN"G
RP:"AS#1:FORI=ØTO15:CLS:CIRCLE(8,8),I+(I
>7)*8,,,,1+(I>7)/2:PAINT(8,8):FORJ=ØTO3:
FORK=ØTO7:VPOKE14336+I*32+J*8+K,VPEEK((J
MOD2)*256+(J¥2)*8+K):NEXTK,J,I:CLS
2 LINE(Ø,2Ø)-(256,192),2,BF:A=92:FORI=ØT
O11:A=A+I:LINE(Ø,A)-(256,A),3:NEXT
3 X=11Ø:Y=9Ø:M=X:N=15Ø:T=3Ø:V=Ø:W=-5:Z=W
:K=Ø:P=Ø:Q=Ø:LINE(85,1Ø)-(185,18),4,BF
4 A=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14):X=X*
-(X>Ø)+(X>224)*(X-224):Y=Y*-(Y>Ø)+(Y>16Ø
)*(Y-16Ø):PUTSPRITEØ,(X,Y),8-(P>Ø),7:S=S
TRIG(1):P=P+S*(P<1Ø):SOUND8,-(P>Ø)*15
5 SOUNDØ,1ØØ-P*2:IFS=ØANDPTHENSOUND8,Ø:C
=(M-X):D=(Y-N+T):L=P:P=Ø:IFABS(C)<32ANDA
BS(D)<32ANDG>5THENSOUND8,16:SOUND12,15:S
OUND13,1:V=C/2:W=-L:Z=-D/4
6 Q=Q+1:M=M+V:N=N+W:T=T-Z:Z=Z-(Z<1Ø):G=(
N-7Ø)/12:PUTSPRITE1,(M,N-T-16),15,G:PUTS
PRITE2,(M,N),1,G+8:IFT<ØTHENZ=-Z
7 IFN<8ØTHENW=-W:K=K+5Ø-Q:Q=Ø:SOUND8,13
8 IFM>-1ØANDM<245ANDN<16ØTHEN4
9 SOUND8,Ø:PSET(85,1Ø),4:PRINT#1,"SCORE"
K:FORI=ØTO1:I=-STRIG(3):NEXT:GOTO3
```

プログラマからひとこと
復活を望む

突然ですが、僕のペンネームのKPCは何の短縮でしょうか。わかった人は僕のところまでお電話を。当たった方にはMファン編集部より、もれなくテレカが届きます。編集部の人、お願いします。★ところで、なぜ、雑誌からの謝礼とかそういうものは、遅れるんですかね。Mファン編集部／　教えて。★米屋のチャチャチャのためにおーきな拍手／　パパパンパパパンパパパンパン。NAGI－P　SOFTのためにおーきな拍手／　パパパン……。TPM．COのためにおーきな拍手／　パパパン……。復活を望みます／

KPC　福井・15歳

補足

掲載したリストには2か所の修正を加えてある。まずボールの影が最大になったとき、スプライトの一部が欠けて見えていた。これは行1にあるスプライトパターン定義で、ボールの影の元絵を作成するときにCIRCLE文で指定する半径が、ボールよりも1ドット大きくなっていたためだ。そこで、行1のCIRCLE文の半径のところにある「＊7」を「＊8」に修正した。

そして、ゲームオーバー時に表示される「SCORE」の文字の一部がつぶれていたが、これは行3の終わりにあるLINE文の色が透明色なのが原因で、ここは指定色を背景色とおなじカラーコード4に修正した。また、行9のPSET文での表示位置指定は、色指定を省略しているが、ここも背景色とおなじ4にするといい。

〈ファンダムニュース／読者アンケート7月号集計結果発表〉ファンダムBEST5／　5位はビックリ。こんなにも人気があるとは思わなかった〝はね機能″付きの『お習字ツール』。4位は、今になって重宝している便利ツール『CALL MENU』。3位はテトリスとポーカーの混血児『CROSS25』。2位はカードを使って戦車を吹き飛ばす、『CARD TANK』。そして1位は「徹夜して遊んだ」という報告がきた『タコ＆イカ〜竜の住む魔城篇〜』でした。（ち）

どちらもSCREEN2という画面モードの性質上、起こってしまうことなのだが、プログラムをきちんと調べていれば発見できたはずだ。

ところで、慣れてしまえばかなり楽しめるゲームなのだが、なかなか思うようにいかない人のために改造リストを掲載した。

行6をリストのように変更すれば、打ち返せる距離にボールが近づくと色が水色に変わって教えてくれる。

また、行8をリストのように変更すれば、画面左右の端からボールが出てもゲームオーバーにはならずに、ボールは跳ね返るようになる。　(MORO)

■リストA　色でタイミングがわかる

```
6 Q=Q+1:M=M+V:N=N+W:T=T-Z:Z=Z-(Z<10):G=(
N-70)/12:PUTSPRITE1,(M,N-T-16),15+(G>5)*
8,G:PUTSPRITE2,(M,N),1,G+8:IFT<0THENZ=-Z
```

■リストB　左右の壁で跳ね返る

```
8 IFN<160THENIFM>-10ANDM<245THEN4ELSEV=-
V:GOTO4
```

マウス大相撲

MSX 2/2+ VRAM64K by ZEEDEN岡林だい

▶遊び方は31ページ

変数の意味

スプライト座標

X……力士のX座標

その他の変数

A……マウス入力用

I……ループ用／USR関数呼び出し用(キーバッファクリア、PSGレジスタ初期化)

N$(n)……各プレイヤーの名前⇒nは1=プレイヤー1、2=プレイヤー2

P……勝者判定用⇒勝ったプレイヤーの番号

Q……マウスのX座標データ読みこみ用

プログラム解説

10 初期設定

●画面の色設定●画面モード設定●USR関数定義と呼び出し⇒キーバッファクリア●USR関数定義と呼び出し⇒PSGレジスタ初期化●四股名入力用ループ開始▶画面消去、四股名入力・文字数調整◀入力用ループ閉じ●画面モード、スプライトサイズ設定●グラフィック画面への文字出力準備●変数を整数型に宣言●インターバルタイマ割りこみ先指定

20 スプライト定義

●スプライトパターン定義用ループ開始▶データを展開してVRAM(&H7800から)に書きこむ◀定義用ループ閉じ●スプライトの色パターン設定用ループ開始▶データを展開してVRAM(&H7400から)に書きこむ◀設定用ループ閉じ

30 画面作成

●画面消去●力士の座標設定●勝者判定用フラグ初期化●ゲーム画面作成●効果音●インターバルタイマ割りこみ許可

40 ノコッタ、ノコッタ

●マウスデータ読みこみ●力士移動・表示●勝者判定⇒【力士が土俵の端から出たら】勝者設定

50 勝ち名乗り

●勝負がついたか判定⇒【勝負がついていれば】インターバルタイマ割りこみ禁止／勝者表示／効果音／入力待ちループ開始▶トリガー入力受け付け、右ボタンの入力があれば行40へ飛ぶ◀入力待ちループ閉じ／もういちどRUNする　【まだ勝負がついてなければ】行40へ飛ぶ

60 割りこみサブ

●「ノコッタ」の擬音●もとの処理にもどる　(MORO)

OOZUMOU .FD9

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN1:DEFUSR=342:I=USR(
0):DEFUSR=144:I=USR(0):FORI=1TO2:CLS:PRI
NT"PLAYER"I"の シコなは?":INPUT"";N$(I):N$(I)
=LEFT$(N$(I),9):NEXT:SCREEN5,3,0:OPEN"GR
P:"AS#1:DEFINTA-Z:ONINTERVAL=89GOSUB60
20 FORI=0TO31:VPOKE30720+I,VAL("&H"+MID$
("1C3E7A3E3C187C7E7F7F7E7C7C7C7F7F387C5E
7C3C183E7EFEFE7E3E3E3EFEFE",I*2+1,2)):NE
XT:FORI=0TO15:VPOKE29696+I,VAL("&H"+MID$
("1BBBBBBBBBCCBBB",I+1,1)):NEXT
30 CLS:X=112:P=0:LINE(40,180)-(216,212),
6,BF:DRAW"S4C1BM0,70E30R186F30L256BM2,70
D142R4U142R234D142R4U142":PAINT(9,67),1,
1:PUTSPRITE0,(X,147),,0:PLAY"T165S0M6000O
6L12C4RCCCCRCR8CR1":INTERVALON
40 A=PAD(12):Q=PAD(13):X=X-(ABS(Q)<10)*Q
:PUTSPRITE0,(X,147),,0:IFPOINT(X+3,185)=
4THENP=1ELSEIFPOINT(X+29,185)=4THENP=2
50 IFP=1ORP=2THENINTERVALOFF:PSET(55,90)
,0:PRINT#1,N$(P)"ぜきの かち !!":PLAY"T130O7
S0M999L8CEDEFG4FEFG2":FORI=0TO2:I=-STRIG
(3)-STRIG(1)*3:ONIGOTO30:NEXT:RUNELSE40
60 PLAY"O2M3000F8A6R32G-4":RETURN
```

プログラマからひとこと

あとは責任持てませんので

初採用のZEEDEN岡林だいです。今回は採用通知が10日ほど早く来たのでビックリしました(FM音楽館での採用通知は月末ぎりぎりだった)。で／　ゲームのほうですが、アイデアは、小学2年生のいとこが紙相撲をやっているのを見て思いつきました。マウスを使ったゲームは初めて作ったのでマニュアルとにらめっこして、もうもう……疲れました。BGM(ちょっと大げさ)はちょっと力が入ってます。ゲーム中には行司さんの「のこった」の効果音付きですけど、これがまた貧弱で。「あっ／」という間に勝負がつくと行司さんがボケるんです。あとリプレイも工夫してます。話は変わって僕の通っている追手前高校のみなさん、読んでいるなら1−2の岡林大にご一報を／　それじゃあみなさんマウス大相撲にはまってください。ではではまた今度MSX・FANのどこかで会いましょう。あっ／　そうだ。このゲーム感想を高知市大津甲531−19まで／　返事は1万通以上届いたら全部に出すけどあとは責任持てませんので、あしからず。うおーっ／　誰かマシン語を教えてくれーっ／　うおーっ／　ぬおーっ／　ぐおーっ／　ボカッ／　早く終われ／ハイ。郵便番号は781-51です。

ZEEDEN岡林だい　高知・16歳

〈ファンダムニュース／ここだけの話〉今月の選考会に出品された北川乃由隆作の「JOE」には、気になるオマケがついていた。そのオマケとは、リュウ(ケン)、ガイル、バルログにつづく春麗バージョンの「S−FIGHTER」である。ああ、やっぱりよくできている。そしておもしろい。本当はわたしだって、これらの作品を載せたいのだ。こういうゲーム作りも一種のアマチュアらしさといえなくもないと思うのだが。(ち)

バンジージャンプです。

MSX MSX2/2+RAM8K by ぽて

▶遊び方は32ページ

変数の意味

スプライト座標

X……人の座標
Y……リフトの座標

その他の変数

G……ゴムの長さ
H……ハイスコア
I……ループ用
R……乱数初期化用
S……そのラウンドでの得点計算用
T……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●座標、得点計算用変数を整数型に宣言●画面の色設定●乱数初期化●画面モード、スプライトサイズ設定●グラフィック画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字出力準備●人とリフトのスプライトパターン定義●ハイスコア、ゴムの長さ、スコア初期化

2 ラウンド開始

●画面消去●リフトの座標、得点計算用変数初期化●ゴムの長さ更新・表示●効果音

3 リフト下降

●リフト下降計算●人とリフトのスプライト表示●トリガー入力判定⇨【入力があれば】効果音開始　【まだなら】激突判定⇨【地面に落ちたら】行6へ飛ぶ　【まだなら】行3へ飛ぶ

4 生か死か？

●人の落下アニメ用ループ開始●人の座標計算●人表示●効果音●激突判定⇨【まだなら】アニメ用ループ閉じ／得点計算・表示／スコア計算／ハイスコア更新／スコア、ハイスコア表示（行7呼び出し）　【激突していれば】行6へ飛ぶ

5 大成功

●人の落下アニメ用ループ開始●人の座標計算●人表示●効果音●トリガー入力判定⇨【まだなら】アニメ用ループ閉じ／行5へ飛ぶ　【入力があれば】行2へ飛ぶ

6 大失敗

●効果音●メッセージ表示●スコア、ハイスコア表示●トリガー入力待ち処理●ゴムの長さ、スコア初期化●行2へ飛ぶ

7 スコア表示サブ

●スコア表示●ハイスコア表示●もとの処理にもどる

補足

このゲームではクリアするたびにゴムが長くなっていくので、いつかは絶対に生き残れないくらいにゴムが長くなり、ゲームオーバーになってしまう。

しかしゲームの性質上、ゴムの長さをクリアできる範囲に調整してしまうと、スペースキーを押したままにしていれば永遠にゲームを続けられるようになってしまいおもしろくない。

こういった問題もあり作者はあえてこのままにしているのだろうが、いっそのこと面数を制限したほうがよかったと思う。

また、ゲーム内容そのものは1行プログラムのノリなので、行4～5のように重複するような処理は極力まとめてしまい、そのぶんボーナスを設けたり、どれだけねばれたかでゴムの長さを変えたりといった、ゲーム内容面での工夫がもう少しほしかった。

（MORO）

プログラマからひとこと

ゴムは青色

ちわっす。このゲーム、バンジージャンプなのにゴムが見あたらないけど安心してくださいね。じつはこのゲームのゴムは青色で空の色と重なって見えないだけなのです。と思えば安心でしょ。しかしどうしてこんなゲームが載るのだろうか。俺だってたった2分17秒で飽きてしまったのに……。でも載ったんだからいいか。今、超大作を作っています。でもとても忙しいので完成までに10年くらいかかってしまうかもしれません。それまでM・FAN、続けてくださいね。最後に、浦ちゃん見てるー？

ぽて　東京・16歳

BANJII　.FD9

```
1 DEFINTX,S:COLOR15,4,2:R=RND(-TIME):SCR
EEN2,2:OPEN"GRP:"AS#1:SPRITE$(Ø)=CHR$(24
)+"くスけ~く$テ":SPRITE$(1)="テ$く~けスく"+CHR$(24
):SPRITE$(2)="██"+STRING$(14,Ø)+"██":H=Ø
:G=15:T=Ø
2 CLS:Y=12:S=Ø:G=G+5:PRESET(99,9):PRINT#
1,"ゴム";G:FORI=ØTO9:BEEP:NEXT
3 Y=Y+RND(1)*8+2:PUTSPRITEØ,(127,Y),,Ø:P
UTSPRITE1,(123,Y+8),13,2:IFSTRIG(Ø)THENS
OUND8,15ELSEIFY>184THEN6ELSE3
4 FORI=ØTO31:X=G-COS(I/5)*G+Y+8:PUTSPRIT
EØ,(127,X),,1:SOUNDØ,X:IFX<184THENNEXT:S
=Y*Y*G/2ØØ:PRESET(9,9):PRINT#1,"S";S:T=T
+S:H=H-(T>H)*(T-H):GOSUB7ELSE6
5 FORI=ØTO31:X=G-COS(I/5)*G+Y+8:PUTSPRIT
EØ,(127,X),,1:SOUNDØ,X:IFSTRIG(Ø)=ØTHENN
EXT:GOTO5ELSE2
6 SOUND1,9:SOUND12,9:SOUND8,16:SOUND13,Ø
:PRESET(9,9):PRINT#1,"いてっ!":GOSUB7:FORI=
ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:G=15:T=Ø:GOTO2
7 PRESET(9,19):PRINT#1,"T";T:PRESET(9,29
):PRINT#1,"H";H:RETURN
```


〈ファンダムニュース／ちえ熱の写真〉「FAN CLIPにちえ熱さんのななめ左上を見るお顔が載っていましたが、……一目でホレました。よければちえ熱さんの特集をしてください」＝兵庫県・M. Iさん　FAN CLIP担当者によれば、写真を選ぶだけでいつも3時間はかかるとか。最初は「あんな写真を載せやがって」と思っていたわたしも、M. Iさんの手紙を読んで心が晴れました。ありがとうM. Iさん。（ち）

らんでぃんぐ

MSX 2/2+ VRAM128K by 大家のケンちゃん

▶遊び方は33ページ

変数の意味

スプライト座標

F……宇宙船点滅用
X、Y……宇宙船の座標

その他の変数

A、B、C……汎用
H……宇宙船の高度(惑星の中心の座標(255, 105)から宇宙船までの距離)
I、J……ループ用
R……ラウンド数
S……スティック、トリガー入力用
T……宇宙船の角度⇨座標(255, 105)と座標(511, 105)を結ぶ線分に対する宇宙船の角度を示す

定数

C(n)、S(n)……三角関数のcos n°、sin n°の値⇨nは0〜360の値をとる。ただしY方向が上下逆のため、sin n°の値は正負が逆になる
P……πの近似値

プログラム解説

1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ、キークリック音設定●スプライト定義●πの近似値を設定●アクティブページを1に設定して画面をのクリアする●乱数初期化、背景の星を描く●着陸する惑星を描く

2 三角関数値の設定

●アクティブページを0に設定●三角関数の近似値設定●グラフィック画面への文字出力準備

3 ゲーム画面作成

●パレット定義●ページ1の背景をアクティブページ(0)のに転送●宇宙塵(うちゅうじん)を描く●宇宙船の角度、高度の初期化●効果音

4 宇宙船の移動

●スティック入力受け付け●宇宙船の角度更新●トリガー入力受け付け●宇宙船の高度更新●宇宙船の座標を算出●宇宙船表示、点滅●効果音●宇宙船の接触判定⇨①宇宙塵に触れたら行6へ②着陸中(惑星に着陸していない)なら行4へ

5 ラウンドクリア

●効果音●宇宙船のクリア●ラウンド数の更新●行3へ

6 ゲームオーバー

●効果音●ラウンド数表示●カーソルキーの上キーの入力があるまで待機●ラウンド数、乱数の初期化●行3へ

補足

行2の三角関数の近似値設定では0°〜90°の余弦しか求めていない。正弦や90°より大きな角度の値については、sin(90°+n°)=cos n°やcos(180°−n°)=−cos n°といった三角関数の公式を利用して求め、処理の高速化を図っている。ただし、パソコンの画面の座標系はふつうの座標系と違い、Y方向の上下が逆になるので正弦の正負も逆になっていることに注意したい。 (にい)

プログラマからひとこと　タコイカⅣを早く作りなさい

「ファンダムの"投稿ありがとう"にも載ってみたい」とかゆ〜くだらない理由でつくってしまったくだらないクソゲーが、なぜか載ってしまうとは……う〜ん。でもうれしいものはうれしいものですね。ところで最近無性にアクションゲームを作りたくてたまらないのは、タコイカⅢのせいです(ストⅡもあるが)。さあOFUKOさん、責任とってタコイカⅣを早く作りなさい(笑)。やっぱりコンピュータゲームといえばアクションゲームだぁね! というわけで今度はもっとましなアクションゲーム作りたいです。どうかお見捨てなきようよろしく(涙)。ではではまたまた。

大家のケンちゃん　東京・16歳

```
LANDING .FD9

1 COLOR15,0,0:SCREEN7,0,0:SPRITE$(0)="♣"
:P=3.1415926535898#:SETPAGE,1:CLS:FORI=R
ND(-TIME)TO99:PSET(RND(1)*511,RND(1)*211
):NEXT:FORI=1TO7:COLORI:A=263-I*8:B=109-
I*4:CIRCLE(A,B),107-I*12:PAINT(A,B):NEXT
2 SETPAGE,0:DIMC(360),S(360):FORI=0TO90:
A=COS(P*I/180):C(I)=A:C(180-I)=-A:C(180+
I)=-A:C(360-I)=A:S(90-I)=-A:S(90+I)=-A:S
(270-I)=A:S(270+I)=A:NEXT:OPEN"GRP:"AS#1
3 C=RMOD6:A=C>1ANDC<5:B=C=0ORC>3:C=C<3:F
ORI=0TO6:COLOR=(7-I,7+I*A,7+I*B,7+I*C):N
EXT:COPY(0,0)-(511,211),1TO(0,0):FORI=11
2TO176STEP8:A=P*2*RND(1):B=R+(R>13)*(R-1
3):B=A+P*(B+2)/8:CIRCLE(255,105),I,6,A,B
+P*2*(B>P*2):NEXT:T=90:H=95:SOUND7,183
4 S=STICK(0):T=(T+((S=3)-(S=7))+360)MOD3
60:S=STRIG(0):H=H+(H<105)*S-.5:X=C(T)*H*
2+255.5:Y=S(T)*H+105.5:PUTSPRITE0,(X¥2,Y
-1),F+4:F=2-F:SOUND6,23-H¥5-S*8:SOUND8,9
-S*3:IFPOINT(X,Y)=6THEN6ELSEIFH>48THEN4
5 BEEP:PUTSPRITE0,(0,217):R=R+1:GOTO3
6 SOUND6,31:PLAY"T90S0M20000C1":DRAW"BM2
36,102":PRINT#1," R"R+1:FORI=0TO1:I=-(ST
ICK(0)=1):NEXT:R=0:R=RND(-TIME)*0:GOTO3
```

〈ファンダムニュース/読者からの意見〉「7月号の『タコ&イカ〜』のリスト不掲載について。リストの掲載を必要としている人が必ずいると思います。プログラムの解析の際に、一目で全体が見渡せるからです。この点で、ファンダムは変数表および、プログラム解説が載っているのでとてもいいと思います。しかし、今回の処置はちょっといただけません」=宮城県・熊谷くん　ごもっとも。スペースがあればリストを掲載したいのもやまやまなのですが。(コ)

BEAM SHOT ビーム・ショット

MSX MSX2/2+ RAM8K by 梅木迅

▶遊び方は33ページ

変数の意味

スプライト座標

M、N……隕石(いんせき)の座標

グラフィック座標

D、E……砲台の座標
X、Y……ビームの座標
V、W……ビームの座標増分

その他の変数

A……砲身の角度
B……ビーム発射フラグ⇨0＝未発射、1＝発射中
C……ビームの発射回数⇨0～80の範囲。隕石のY座標増分に使用
I……ループ用
K……スティック入力用
R……隕石を破壊したときに得られた得点
S……スコア
T……ハイスコア
V(n)、W(n)……砲台の位置からの砲身の座標増分⇨nは砲身の角度Aが入る。ビームの移動増分にも使用
Z……砲身の座標増分計算時に角度として使用

プログラム解説

1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●増分用配列宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字出力準備●隕石、砲身、破片のスプライトパターン定義●増分計算ループ開始➡角度計算、X座標増分計算・設定、Y座標増分計算・設定⬅計算ループ閉じ●ハイスコア設定

2 ゲーム初期化

●ワークエリアの&HFC9B番地に変数Dの値を書きこむ⇨STOPキーを押した状態にする※ただしRUNした直後は変数D＝0なので何も起こらない●砲身の角度、発射フラグ、発射回数、砲台の位置、得点、スコアの各変数初期化●隕石のスプライト消去●画面消去●砲台表示●地面表示

3 スコア表示

●スコア計算●ハイスコア更新●隕石の出現位置設定●スコアなど表示更新

4 砲身移動

●スティック入力受け付け●入力により砲身の角度計算●砲身表示

5 ビーム発射

●隕石の落下判定⇨【隕石が地面に落ちたら】行2へ飛ぶ　【まだなら】ビーム発射判定⇨【ビーム未発射でトリガー入力があれば】効果音／発射回数更新／発射フラグ設定／ビーム座標設定／ビーム表示　【それ以外なら】ビームが発射中か判定⇨【発射中なら】ビーム消去／ビーム座標計算／ビームの画面外判定演算⇨画面の外に出たら発射フラグ初期化／ビームが画面内かの判定⇨【画面内なら】ビーム表示

6 破壊したか?

●隕石落下計算●隕石表示●隕石とビームの衝突判定⇨【衝突していれば】効果音／隕石の表示を破片に変更／得点計算／行3へ飛ぶ　【衝突していなければ】行4へ飛ぶ

補足

行6の複雑な計算式を毎回通過するため、スピードに大きく影響しているが、この計算式の前にY座標で大まかに判定してふるいにかけるだけでも効果的なので、こういったことも念頭においてほしい。まあ、ターボRの高速モードで遊べば難しくはなるが快適だ。

行5の後半にあるフラグ変数Bの判定演算は、IF文の中で行ったほうがいい。変数Bの初期化は分岐後に行えばいいし、ビーム表示にIF文を使っているのでわざわざ計算式にする必要はない。また、カウンタ用変数Cの計算をビーム消去後に行えば、ビームを発射したとたんに隕石が早くなるといったこともなくなるだろう。

最後にSTOPキーでのリプレイは極力さけてほしい。特にこのプログラムの場合は1画面ギリギリなわけではないので、リプレイは他のキー操作にするべきだろう。　(MORO)

BEAM.FD9

行1の「※」はKEY1, CHR$(254)を実行してF1キーで打ちこんでください。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2,Ø,Ø:DEFINTA-Y:DIMV
(4Ø),W(4Ø):OPEN"GRP:"AS1:SPRITE$(Ø)="8t〝
ね※し8":SPRITE$(1)="8¦※ほ※¦8":SPRITE$(2)="h
b♠&を Ø4":FORI=ØTO4Ø:Z=I*.Ø785:V(I)=COS(Z)
*18:W(I)=-SIN(Z)*18:NEXT:T=1ØØ
2 POKE-869,D:A=2Ø:B=Ø:C=Ø:D=127:E=175:R=
Ø:S=Ø:VPOKE6915,Ø:CLS:CIRCLE(D,E),7,14:P
AINT(D,E),14:LINE(Ø,177)-(255,191),4,BF
3 S=S+R:T=T+(T<S)*(T-S):M=RND(-TIME)*224
+2Ø:N=-1Ø:LINE(2Ø6,187)-(48,181),4,BF:PR
INT#1,USING"TOP:#### YOU:####(#)";T;S;R
4 K=STICK(Ø):A=A+(K=7)*(A<4Ø)-(K=3)*(A>Ø
):PUTSPRITE1,(124+V(A),171+W(A)),14
5 IFN>ETHEN2ELSEIF-STRIG(Ø)>BTHENPLAY"SØ
M5ØØL64O5CDO6EEE":C=C-(C<8Ø):B=1:V=V(A):
W=W(A):X=D+V:Y=E+W:LINE(X,Y)-STEP(V,W),1
ØELSEIFBTHENLINE(X,Y)-STEP(V,W),1:X=X+V:
Y=Y+W:B=1+(X+V<ØORY+W<ØORX+V>255):IFBTHE
NLINE-STEP(V,W),1Ø
6 N=N+C¥2Ø+1:PUTSPRITEØ,(M-4,N-5),9,Ø:IF
((W*M-V*N-X*W+Y*V)^2<17*(W*W+V*V))AND((X
+V/2-M)^2+(Y+W/2-N)^2<145)*BTHENPLAY"O3G
FFEDD":VPOKE6914,2:R=5-N¥36:GOTO3ELSE4
```

プログラマからひとこと　ジェラシーってやつでしょうか

ある雨の日、家に帰ると机の上に封筒が。ややっ、この速達の赤い文字……、ピキーン!　これがうわさに名高い、さ、採用通知でわっ。ううっ、とうとうオレもおとなの仲間入りか(?)。ところでこの封筒どこかでみたことが……、あー今月(7月)号のAVフォーラム(まさかいないと思うが、素人に念のため「アダルト・ビデオ・フォーラム」ではない。と、いらんことを書いておく)のやつではないか!　なーんだ、僕はてっきり"TIM"って人がいて、その人が生意気に封筒に自分のロゴを印刷して投稿してて、その封筒をCGにして、編集部の人たちで内輪うけしてんのかと思ってた(本当にそう思ってたんです。あしからず)。それにしてもこんなくだらない文章読むやついるんでしょうか?　いたらすいません。へたで。話は変わって、最近僕より年下の人が、オレよりいいプログラムを作っているのを見るとくやしいと思ってしまいます。ジェラシーってやつでしょうか。浪人生なんで、本当はこんなことしてる場合じゃないんだけど、今はうれしくてそんなこと忘れてます。最後に僕は横浜中華街に住んでます(特に意味はない)。　**梅木迅　神奈川・18歳**

当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者　①『プリンセスメーカー』＝〈栃木県〉小川智也〈徳島県〉今治英樹〈宮城県〉海老沢茂／②『キャンペーン版大戦略II』＝〈千葉県〉政木将利〈東京都〉始沢規夫〈鳥取県〉吉田光利／③『らんま1/2』＝〈東京都〉古谷和俊〈京都府〉上林賢〈兵庫県〉谷孝大／④『ポッキー2』＝〈千葉県〉福田靖〈愛知県〉伊藤博幸〈愛媛県〉和田賢治

SLANT スラント

MSX MSX2/2+ RAM32K by Toxsoft

▶遊び方は34ページ

変数の意味

A……ダミー(USR関数・乱数初期化用)
C……クリアしたラウンド数
C(n)……ラウンドn－1のクリアフラグ(1か0)
D$……一時変数／ダミー
E$……カーソル移動エスケープシーケンス用
H(n)……方向コード変換テーブル(nはスティック入力値¥2、方向コードは0：右、1：左、2：下、3：上)
I、J……ループカウンタ
K……ブロック移動前の消去ブロック数(ブロックの移動終了判定用、クリア判定用)⇨問題完成前からの総数で、プレイヤーの操作による消去数ではない
R……プレイ中のラウンド番号－1
R#(n)……ラウンドn－1の乱数初期化用データ
S……スティック入力値
T……残り手数
T(n)……ラウンドn－1の制限手数

パターン定義キャラクタ

128：水色ブロック
137：黄ブロック
146：赤ブロック
155：緑ブロック
164(「、」)：壁
(各ブロックは消すとき、一旦文字コードに64を加えて白にしている)

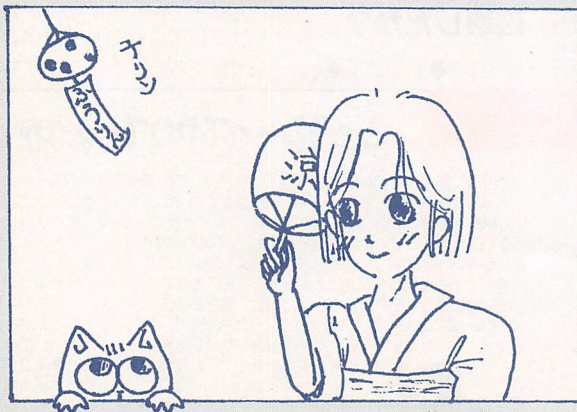
プログラム解説

10～50　初期化
　10～20　注釈／文字領域・ユーザー領域の確保／整数型宣言／配列宣言／画面初期化／プログラム定数設定
　30　お待たせメッセージ／ローダーの書き込み／USR関数定義
　40　マシン語書き込み／USR関数定義／太文字処理、パターンジェネレータテーブル・カラーテーブル設定
　50　ラウンドデータ読み込み／変数初期化
60～80　ラウンド初期化
　60　ラウンド決定
　70　画面クリア／変数初期化／パラメータ表示／ゲームフィールドクリア／効果音
　80　仮想VRAMクリア／乱数初期化／仮想VRAMをブロックで埋める／仮想VRAM表示／消すブロックを白にする／白ブロック消去
90～110　メインループ
　90　スティック入力／入力があれば［残り手数更新／効果音／次行へ続く］／ESCキー・トリガーB判定／スペースキー・トリガーA判定
　100　消去ブロック数記憶／ブロックの移動と表示／ディレー／消去するブロックを白にする／ブロック消去(仮想VRAMのみ)／消去ブロック数が増えていれば［効果音／結果表示］
　110　クリア判定と処理／オールクリア判定
　※［］は、直前の条件が及ぶ範囲を示す
120　オールクリア時の処理
130　パラメータ表示サブ
140～200　データ
　140～180　メモリ書き込みデータ(パターンジェネレータテーブル／カラーテーブル／マシン語プログラム)／方向コード変換データ
　190～200　ラウンドデータ

マシン語解説

C000～C027
パターンジェネレータテーブルデータ
C028～C02C
カラーテーブルデータ
C02D～C040
引数による分岐(USR)
C041～C081
太文字処理／パターンジェネレータテーブル設定／カラーテーブル設定⇨USR(0)
C082～C08F
仮想VRAMのスペースクリア⇨USR(1)
C090～C0B0
仮想VRAMをVRAMに転送⇨USR(2)
C0B1～C0FE
隣り合う同じブロックを白にする＝64を加える：仮想VRAMをワーク仮想VRAMにコピーし、ワーク仮想VRAMを見て仮想VRAMを加工⇨USR(3)
C0FF～C114
仮想VRAMの白ブロック：&HC0以上をスペースにし、その数をカウント)⇨USR(4)
C115～C123
引数による分岐(USR1)
C124～C13B
全ブロックを右に1つ移動⇨USR1(0)
C13C～C153
全ブロックを左に1つ移動⇨USR1(1)

プログラマからひとこと

3か月連続の採用

こんにちは、3か月連続の採用で、採用通知が届いても冷静さを失わなくなってきたToxsoftです。この前大阪に遊びに行ったとき、パソコンショップにプリメが積んであり、予定していなかったのに思わず買ってしまいました。それ以来プリメにすっかりハマり、プログラム作りがなかなか進行しない今日この頃です。現在33種類のエンディングを全部見てやろうと頑張っているところです。ロ○インのソフトトップ30では、初登場でプリメが3位になっていましたが、MSXオンリーなのにすごいですね。まだMSXもすたれていないようです。今までの傾向から考えると、来月号あたりで新MSXの規格(やっぱりV9990と2HDドライブが欲しい)が発表されるのではないかと期待しています。なおイラストは妹が描きました。

Toxsoft　三重・17歳

当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者　⑤「卒業写真／美姫」＝〈岐阜県〉小島愛〈大阪府〉藤林雅和〈佐賀県〉毛利成久／⑥「スーパープロコレ 1」＝〈東京都〉中澤実・内田二郎〈群馬県〉千明正人／⑦「スーパープロコレ 2」＝〈東京都〉関谷好之〈大阪府〉斉藤広二〈兵庫県〉由良裕

C154~C16C
全ブロックを下に1つ移動⇨USR1(2)
C16D~C185
全ブロックを上に1つ移動⇨USR1(3)
D000~D032
ローダー：引数文字列を16進数と見なして、ポインタの示すアドレス以降に格納(USR2)

ワークエリア

C800~C87F
仮想VRAM：&HC8n8~&HC8nFは処理を単純にするためのダミー領域(nは0~7)
C890~C90F
ワーク仮想VRAM
C920
消去したブロック数(初期配置ですでに消されているものもカウント。64ならクリア)
D033~D034
ローダーのポインタ(初期値は&HC000)

(ANTARES)

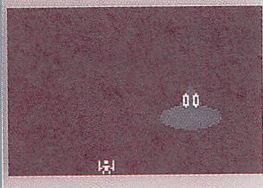
```
SLANT    .FD9


10 ' *** [ SLANT ] 1992(C)Toxsoft ***
20 CLEAR500,&HC000:DEFINTA-Z:DIMR#(49),T
(49),C(49):SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:CO
LOR15,0,0:E$=CHR$(27)+"Y"
30 PRINTE$"+.WAIT":FORI=0TO52:POKE&HD000
+I,VAL("&H"+MID$("2A33D0D5DDE1DD4600DD5E
01DD5602CB381A13D630FE103802D60787878787
4F1A13D630FE103802D607B1772310E22233D0C9
00C0",I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR2=&HD000
40 FORI=0TO4:READD$:D$=USR2(D$):NEXT:DEF
USR=&HC02D:DEFUSR1=&HC115:A=USR(0)
50 FORI=0TO3:READH(I):NEXT:FORI=0TO49:RE
ADR#(I),T(I):C(I)=0:NEXT:C=0
60 R=INT(RND(-TIME)*50):IFC(R)THEN60
70 CLS:T=T(R):GOSUB130:FORI=7TO16:LOCATE
13,I:PRINT"、、、、、、、、、、、":NEXT:PLAY"TSM4000
O3L16CEDFEGA","TV11OL16ECFDGEA"
80 A=USR(1):A=RND(-R#(R)):FORI=0TO7:FORJ
=0TO7:POKE&HC800+I*16+J,INT(RND(1)*4)*9+
128:NEXTJ,I:POKE&HC920,0:A=USR(2):A=USR(
3):A=USR(2):A=USR(4):A=USR(2)
90 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTHENT=T-1:GOS
UB130:PLAY"SM5000O2C8","V12O3C8"ELSEIFST
RIG(3)ORPEEK(&HFBEC)=251THEN60ELSEIFSTRI
G(0)ORSTRIG(1)THEN70ELSE90
100 K=PEEK(&HC920):FORI=0TO7:A=USR1(H((S
-1)¥2)):A=USR(2):FORJ=0TO19:NEXTJ,I:A=US
R(3):A=USR(2):A=USR(4):IFK<>PEEK(&HC920)
THENPLAY"SM3000O8C16","V12O7C16":FORI=-1
TO0:I=PLAY(0):NEXT:A=USR(2):GOTO100
110 IFK<64ORT<0THEN90ELSEPRINTE$"+/CLEAR
!":PLAY"SM8000O5L16CGEDAFEBGO6CR8","V12O
6L16CEGDFAEGBO7C":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):N
EXT:C(R)=1:C=C+1:IFC<50THEN60
120 CLS:PRINTE$"+(YOU ARE GENIUS!!":PLAY
"SM5000O6L16CEGADFABO7C","V12O5L16CGEADA
FBO6C":FORI=0TO9999:NEXT:RUN
130 PRINTE$"''SLANT"E$",'ROUND"E$"/(STEP
"E$")'CLEAR"E$"**"USING"##@-*##@0(####";
C;E$;R+1;E$;T:RETURN
140 DATA7EFFFFFFFFFFFF7E183C7EFFFF7E3C18
3C7EFFFFFFFF7E3C187EFFFFFFFF7E18FFAAD4AA
D4AAD48070A09030FE23237EFE01284EFE022858
FE032875FE04CAFFC0210001110004CD4A0047E6
E04FCB3878CB3FB0B1CD4D0023E738EB11000406
150 DATA10D5C52100C0012800CD5C00C1E11140
0019EB10EC2128C001050011020CD5C00C921F0
C711F1C73620010002EDB0C92100C8110E190608
C5010800D5E5CD5C00E1D1011000090120000EB09
EBC110E8C92100C81190C8019000EDB02190C846
160 DATA237EFE20280EB8200BE5C6401170FF19
772B77E11120C9E720E52190C846E5111000197E
E1FE20280EB8200BE5C6400170FF0977197 7E111
20C9E7C82318DE06802100C87EFEC0380836201 1
20C91A3C122310F0C923237EFE01282 0FE022834
170 DATAFE032849217FC80680CB5D200B7EFE20
20062B7E362023772B10EEC92100C80680CB5D20
0B7EFE202006237E36202B772310EEC9217FC806
707EFE20200B111000B7ED527E362019772B10ED
C92100C806707EFE20200B111000197E3620B7ED
180 DATA5277231 0EDC9,3,0,2,1
190 DATA37374,4,38303,5,33797,1,22793,5,
49659,5,41702,4,38680,4,45573,3,14249,4,
11045,3,48658,4,48077,4,49412,5,23012,4,
18413,5,20123,4,21306,5,59119,5,59635,5,
47717,3,48174,4,49309,4,50579,4,49312,3,
49756,4,37210,5,34325,5,02841,4,03337,5
200 DATA42624,4,11527,2,57777,3,52377,3,
49391,2,49611,5,22696,3,22951,5,24732,3,
19276,4,24238,3,49882,5,49785,4,47247,4,
19510,4,13496,5,08117,3,01180,4,37641,2,
05945,3,06851,3
```

当選者発表

●7月号FFBプレゼント当選者 ①『ピンクソックス8・ジグソーパズル』=〈東京都〉渡辺健〈大阪府〉行智啓〈京都府〉川口秀信〈徳島県〉田村啓志／②『サウルスランチVOL.5』=〈神奈川県〉白石肇亮〈千葉県〉杉山和之〈栃木県〉尾花和宏〈長野県〉中野治正〈静岡県〉和田浩典〈大阪府〉本村和彦〈福島県〉上石芳之〈宮城県〉佐藤寿実

偽スライム エセスライム

MSX MSX2/2+RAM8K by ぼょんちょ

▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト座標

IX……スライムの目の座標
TX、TY……スライムの座標
X……プレイヤーの座標

その他の変数

A$……スプライトパターン読みこみ用／メッセージ出力用
C……色設定用
D……プレイヤーとスライムとの距離
H、I、J、K……ループ用
MX、MY……スライムの移動増分
P……スライムのスプライトパターン番号
S……スティック入力用

スプライトパターン番号

0：スライムの目
1：プレイヤー
2〜3：未使用
4〜63：スライム(4枚で1パターン、全部で15パターン)

プログラム解説

10〜120 スプライトサイズ設定／スライムのパターンの設定／スライムのパターンをスプライトに読みこむ
130〜140 画面初期化／変数を整数型に宣言／ファンクションキーの表示禁止／スライムの目、プレイヤーのスプライトパターンの設定／効果音／各変数の初期化
150 スティック入力待ち
160〜170 プレイヤーの移動処理
180 スライムの移動に関する座標の設定
190 スライムのスプライトパターン番号の設定
200〜240 スライムのスプライトパターン表示
250 スライムが画面の左右の端に触れたか判定⇒触れていれば横方向の移動増分を設定後、行150へ／触れていなければスライムが着地したか判定⇒着地していなければ行150へ
260 着地後のスライムの移動増分を設定
270 プレイヤーとスライムとの距離を算出
280 プレイヤーがスライムに触れていなければ効果音／行150へ
290 プレイヤーがミスしたならばその場合の処理を行い、行310へ／ミスしていなければスライムにダメージを与える処理を行う
300 スライムを倒したならばその場合の処理を行う／倒していなければ行150へ
310 トリガーより入力があれば行130へ／入力がなければ入力があるまでメッセージの出力と画面の外枠の点滅を続ける

(にい)

プログラマからひとこと

よく考えること

最近、よく考えること。それは、MSXにとって松ナルは敵(かたき)なのか、否(いな)救世主なのか、といったことだ。MSX不振の原因は、ターボRからのゲームを捨て、98の廉価版(れんかばん)の道を歩んだことだ。そして、それを行ったのはナショ下なのだ(そこしか作ってないもんね)。ここで、はっきりしておきたいことは、松ナルが、自ら率先してミニ98化を行ったのか、それとも、ソニーは逃げる、コナミも逃げるの中で、ナショ下は仕方なく、98化の道を選んだのか？ということだ。もし、自らの意志でこの難局を招いたのなら、なんらかの目論見(もくろみ)があったということになるが？ここで、松ナルの企業としての真価が問われることになる。互換性というのは、手枷(てかせ)、足枷(あしかせ)のようなものだ。しかし、N電気は、その手枷、足枷で日本一のホームコンピュータ会社になったことを考えてほしい。MSXもだてにMSXではないのだから……。PS. スライムがやばかったら、ツノをとっぱらってプニプニくんとでもしておいてください。

ぼょんちょ 広島・26歳

```
SLIME.FD9

1 'えせ スライム ..... ファイル ネーム "S"
10 SCREEN 2,3 '●●● スプライト つくる
20 FOR H=1 TO 15 '●●● スライム が 15パターン
30   FOR I=0 TO 15 '●●● スライム かく
40     CIRCLE (15,19),I,,,,1/(.7+H/9)
50   NEXT :LINE (7,19)-(15,0) '●● ツノをかく
60   LINE -(23,19) :PAINT (15, 2)
70   FOR J=0 TO 3 '●●● スプライトに よみこむ
80     FOR K=0 TO 3 :FOR L=0 TO 7
90       A$=A$+CHR$(VPEEK(256*(K MOD2)+L
+512*(J MOD2)-(K>1)*8-16*(J>1))) ' ヨット
100    NEXT L,K                       '   ~
110    SPRITE$(H*4+J)=A$ :A$=""       '~ 4
120 NEXT :CLS :NEXT                   ' WWW
121 '●●● しょき せつてい               ;~~~~~
130 SCREEN 1 :COLOR 15,1,14 :KEYOFF :DEF
INT A-Z :SPRITE$(0)="Bぬ····ぬB" :SPRITE$(
1)="けけ♥スロけ$$" :PLAY "S0M3000"
140 X=5 :TX=99 :TY=105 :MX=0 :MY=10 :C=4
141 '●●● じき いどう
150 S=STICK(0)
160 X=X+(S=7 AND X>0)-(S=3 AND X<40)
170 PUTSPRITE 5,(X*6,174),15,1 '●●● じき
171 '●●● テキ いどう
180 IY=TY :TX=TX+MX :TY=TY-MY :MY=MY-1
190 P=P MOD15+1 '●●● テキ パターンへんか
200 PUTSPRITE 0,(TX+23,IY+20),15,0 '● め
210 PUTSPRITE 1,(TX,TY),C,P*4 '●●● からだ
220 PUTSPRITE 2,(TX,TY+32),C,P*4+1
230 PUTSPRITE 3,(TX+32,TY),C,P*4+2
240 PUTSPRITE 4,(TX+32,TY+32),C,P*4+3
241 '●●● テキ はみだし & ちゃくち はんてい
250 IF TX<0 OR TX>192 THEN MX=-MX :GOTO
150 ELSE IF TY<142 THEN 150
251 '●●● テキ いどう ぞうぶん ケッテイ!
260 MX=RND(1)*16-8:MY=RND(1)*9+16-C
270 D=ABS(X*6-24-TX) '●● じき と テキ の きょり
271 '●●● ただの ちゃくち ?
280 IF D>38 THEN PLAY "B" :GOTO 150
281 '●●● やられたの テキ/じき どっち?
290 IF D<28 THEN BEEP :C=8 :A$="GAME OVE
R":GOTO 310 ELSE PLAY"C":C=C+1:MX=MX*2
291 '●●● テキ じゅみよう はんてい
300 IF C>15THEN A$="ゆうしゃよ !":C=15ELSE150
301 '●●● リプレイだょーーーん!  おわった おわった!
310 IF STRIG(0) THEN 130 ELSE LOCATE11,9
:PRINT A$ :COLOR,,C*I:I=1-I: GOTO310
```

MIDNIGHT FIGHT ミッドナイト・ファイト

MSX MSX2/2+ RAM32K by SILVER SNAIL

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……キャラクタの座標

その他の変数

A$……汎用
AD……マシン語プログラムの先頭アドレス
A(n)……キャラクタのポーズ
B(n)……キャラクタの耐久力
C……カーソル位置
C(n)……キャラクタの色
D(n, m)……技の攻撃力
E$……CHR$(27)+"Y"(カーソル移動用エスケープシーケンス)が入る
E(n, m)……必殺技用
F(n, m)……必殺技用
G……トリガー入力値
G(n)……キャラクタのはみ出しを防ぐ
H……残りの体力表示用
H(n)……残りの体力
I……ループ用
I(n)……コンピュータ(が受け持つキャラクタ)の動きデータ
J……ループ用
J(n)……ジャンプ用
K……ループ用
L……コンピュータの動き用
M(n)……キャラクタの動き制御用
N$(n)……キャラクタの名前
O……汎用
P(n)……使用キャラクタ
Q(n)……キャラクタの向き
R……乱数
R(n)……キャラクタを何で動かすか(0:キーボード/1、2:ジョイスティック/3:コンピュータ)
S……スティック入力値
S(n)……ジャンプ力
T(n)……スティック入力の変換テーブル
U……USR関数呼び出し用
V……一時変数
W(n)……ダメージを受けた直後かどうか
Z(n, m)……与えたダメージ

ユーザー定義関数

FNA……キャラクタの進むべき方向と攻撃するかどうかの情報を持つ値を返す

スプライト面番号

0:PLAYER1のキャラクタ
1:PLAYER2のキャラクタ

スプライトパターン番号

0〜29:PLAYER1のキャラクタ
30〜59:PLAYER2のキャラクタ
※偶数は左向き、奇数は右向き

プログラム解説

10〜300 REM文形式のスプライトジェネレータテーブルデータ
310〜340 初期設定
310 文字領域・マシン語領域の確保/画面初期化/整数型宣言/配列宣言/ユーザー定義関数定義/プログラム定数設定
転送用マシン語の書き込み/USR関数定義/パターンジェネレーターテーブルにフォントデータを書き込む/カラーテーブルに色データを書き込む
330 必殺技用データの読み込み/コンピュータの動きの読み込み
340 各種テーブル作成
350〜390 タイトル画面/キャラクタ選択
350〜360 タイトル画面表示
370〜390 スプライト面0と1の初期化/キャラクタ選択
400〜420 スプライト定義/変数設定・初期化
400 スプライト定義のためのRAMとVRAMのアドレス計算
410 キャラクタの色・耐久力・ジャンプ力の初期化/USR関数の呼び出し/キャラクタ名表示/残り体力の設定/効果音/体力表示
420 キャラクタの座標など各種変数の設定/体力表示/2つのキャラクタが接触している場合は行730をコール
430〜720 メイン
430〜440 スティックなど入力
450〜490 立った状態
500 パンチ
510〜540 しゃがんだ状態
550 キック
560 ジャンプ
570 ジャンプキック
580〜590 ふっ飛ぶ処理/勝負判定処理、勝負がついた時は行370へ
600〜640 各必殺技ルーチンへ
650〜700 必殺技ルーチン群(処理後は行720へ)
710 必殺技処理
720 キャラクタ表示(処理後は行430へ)
730〜770 サブルーチン群
730〜750 スプライト衝突処理・ダメージ処理
760 ジャンプ処理サブ
770 体力表示サブ
780〜900 各種データ
780〜790 マシン語データ
800〜810 フォントデータ
820〜830 必殺技用データ
840 攻撃力データ
850〜900 コンピュータの動きデータ

プログラマからひとこと

体操部に入りました

高校になって体操部に入りました。しんどいけれどやりがいがあります。ところでこのゲームはキャラクタが6人もいて必殺技も使えます。僕はサラトフが気に入ってますがあまり勝てません。

SILVER SNAIL 兵庫・15歳

マシン語解説

D000〜D0B2
行10〜行300のREM文形式のデータから、行400で指定されたキャラクタのデータ(480バイト)を取り出し、それをもとにつくった鏡像パターンデータとともにスプライトジェネレーター

テーブルに転送する

ワークエリア

D101
ループカウンタ

D102〜D103
BASICテキストポインタ

D104
ループカウンタ

D105〜D106
VRAMポインタ

D107〜D108
バッファポインタ

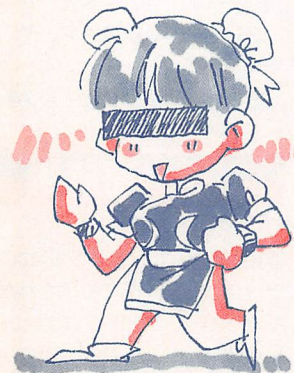
D10B〜D12A
スプライトジェネレータテーブル設定用バッファ

補足

&HD068番地〜&HD074番地の部分で使われているアルゴリズムを紹介する。ここでは、HLレジスタの指す番地の内容のビットのならびをさかさにする計算(鏡像パターンの作成で使用される)をしている。少し無駄があったので、その部分を直したリストを以下に示す。アルゴリズムの仕組みをよく研究してほしい(Aレジスタやフラグの初期値は何でもよいことに注目)。

```
     LD    B, 08H
LP:  RRC   (HL)
     RLA
     DJNZ  LP
     LD    (HL), A
```

(馬場俊輔：MSX日本語ワープロ・文書作左衛門使用)

MIDNIGHT.FD9

```
10 '000000060603010000000001030301033078
58304CEEFA363846ACD28F070103000000060603
010000000000000000000307858304CEEFA363846
2C52DC6E244C0000000000000000000000000101
0001307858300CDAFE0C34425EA0CE878183
20 '00000003F370000000000001030301033078
5830E8FC7A3C3C429EC09E0F0103000000000000
03030201000103030103000000000000307858B4CE
7AB6C8761E2C000000000000003030201000000003
2F3C00000000000307858B4CE7A36C8F69E2C
30 '00000000000010100000100000000000003078
58304C6A75B642ACD3CD0000000000000000000007
1F18028FFF38000000000307858 36CDFB44B8FC2C
D80000000000000000000060701000000000000010303
0103183C341826EFFB363846ACD28F070103
40 '0000000000000000000000040E9FEB590000
0000000000000000000000B64B6FB6000000000080A
0F0703332797B6D6DC500000000000000000000868E
8C30B66B6FB60000000010207070000000001030706
020660F0B060189C78E0508C58A41C0E0701
50 '00000202010000000000000010303010350D8
D8E078BC4C383846ACD28F070103050A152851A1
40A34F7E180307030103000000C0E04030F8F870
8C58A61F01020400142010A041A342A15021552A
15020000000000000080D0D8B8746864EE47C1
60 '000001030101000000000000000000000183D
2E18AEF3ED37183E5866EEC761C3000001030101
00000000000000000000183D2E18AEF3ED37183E
18262E1C0C180000000203010002030001010303
010360F2BC6030D8F83048F860989E0F8102
70 '004161781F0F01020201020307030103C0E8
74C0A0F0F0E0F0F0C0383C0F8102000000000000
00010100000000000000010000000000018BDAE98E4
7E1D2E74EBC6000000000000000001010000000009
3F37000000000018BDAE98E47E3D7E9CEB06
80 '0000000000000203010001010000000000193E
2C1A277DFDBC1EBED8D62E1C0C180000001010000
00001B7FFF8000000000D9BEACDAE77F3E7FBED9
275E0000000000000000010301000000000000000000
00000C5E3A0C13FDFB16183E5866EEC761C3
90 '00000000000000000000000207AFED590000
000000000000000000408364B6FB60000000000000
0000000000000001010001327C58364B677618247C
B0CCCE87C18300052842B47B5BB70FFFB8442A05
00000000A050065FEDE8C4BE7A64A0000000
100 '0000000000000103070E18070F3F3CE0000
060F4BA60F8FCF87CFC78B60E060301038281E27
B3D1E070103030301000180D0E080E0F0B0D8585
0800080808000000000000000000010300030 50E0
D190C0000000000000E1FAFEEF2BB6D9DB8BC6
110 '00000000000000010302000101010001307
858300C4EDDFB3C44FCEEC786818200000000000
000010302000000000000307858300C4EDDFB3C4
47CDCDE6E142C00000000000000000000000001010
10001307858300CDAFE0C3444FCEEC7868182
120 '00000003F37000000000000101010001307
85830E8FC7E3E3C44FCECCF86818200000000000
00103030100000101000100000000000307858 36C
D3BDCE4BE8F960000000000000001030301000000
1171E0000000000307858 36CD7B3C44FECF16
130 '000000010303010000010103030000000307
858B00C4EDE3CC5DEBE26000000000000000103030
30100028FFF380000000000307858364DDB6498FC3
CD8000000000000000000000000000001030001010
10001183C341806276EFDBB44FCEEC7868182
140 '0000000000000000000000002070FADD9000
000000000000000000000076AB4F360000000000000
0000101000000001010001000000000000B0D860B8D
C38DCE4BE8F9604080D0D060703010100000000000
00000B0D868B0D85CBCD8E8F870E0C0E06020
150 '00000181F07C1F0701000000001010000B0D
868B0D85C3CD8E878F0E080C0C040000000000000
000000000000101010001183C2C18062DAABB1C6
2FFE7C383828300000068FEB06FBBF0301070F0
E060C0000000000000080C0E0E010F8BC1E0701
160 '0000010101000000000000000000000103163
EAC1A84BEF917083A5A56E4868286000000101010
000000000000000000000163EAC1A84BEF917083
A5A56CC682858000000001010000000000000000
101032C7C583408E47C98D4746CACC4868286
170 '0020301E07010001000001030301010358F
8B068D0F8F850A8D8585C0C8682060000000000000
0010101000000000001030000000000016BE2C9EE
51A6DF2CE9C9A00000000000000101010000000000
83F33000000000016BE2C9EE51A0D32EEDC1A
180 '000000000000000100000000000000000163
E2C1A043F3D55883ADAD66C28081800000101010
000000087FF600000000016BEAC1A85FF3E15CAB
17F4000000000000000000000020301000000000000
001031A1F0D16081F7DDB06385A56E4868286
190 '00000000000000000000000C9ED6B373000
000000000000000000000066B8E673B00022118047
000E20C60041822040103163E2C9A04BE7811083
A5A56E4868286000806610C02E00670043902040
00103163E2C1A043EB912083A5A56E4868286
200 '0000000000000103060401071E70E0000
058F8B0689CF66C1074B4AE07010320311B0773E
BCE5D6B67C3030100000018ACB8DCECF0301A0E0
0000080E0602000000000000000070906070B3D210
30301000000000000C0FBF76E6B96991B0B86
210 '0000030203030100000000000000000001307
858304AD5F73B147E88E64482C7C300000302030
30100000000000000000307858304AD5F73B147
E0866EE48366C00000000001010000000000000000
00001307858308CFC78042C7E88E64482C7C3
220 '000000181E070100000000000000000000160F
0B060D0FCFC782C7C90EC4C8AC7C3000000000000
0030203030100000101030000000000307858 36C
9B74BF47E8F930000000000000302030301000001
51E0C00000000000307858 36C9B73B54EECF13
230 '00000001010101000000000010000000000307
858B64FDBFB36107E90CE846AC60200000302030
30100000081F76E00000307858344EDBF72C127
E91EBDC1000000000000001030100000000000000000
00001183C341826E9EF36187E88E64482C7C3
240 '000000000000000000000000006078BEDDD000
0000000000000000000000364B6FB6000000000000
20706163B7566361B091A000000000000C5DB9F6F
D6F36000000000000000000060C0E05030331783D4
E65E300000000000000000000860EB0B66B6FB6
250 '0000000000000000101060F0D161809000
000000000020F0F4F4566C6BC78180E0D0583C0
C030F04030D1E1A0D010960C0601070E020C0808
0C0C0C0808000000000000000000201000000001000
100010060F0B06C9AD77B247E90EE4887C183
260 '000006030100000000000000000000000183
C2C18CE79371B123E2E546236266C00000603010
000000000000000000000183C2C18CE79371B123
E1E2A1418183400000000001010000000000000000
0000030785830ECBE1C22123E2E54626646CC
270 '00000007D6F0000000000000000000000060F
0B060F8FCFA7A247C5CA4C86646CC000000000000
000010100000000000000000000000016BB2D9BE
73EDEE2DE69C70000000000000001010000000002
1371C000000000016BB2D9BE73E1E62BEC907
280 '000000000000000000000000000000000183
C2C5884B57618123E5EE26C0E0701000000000000
000000087FF2000000000183C2C5884B5761872B
E5E04FE9C0000000001010100000000000000000
000000C1E1A0C86DD7B16103E2E546236266C
290 '00000000000000000000000020706ADDB000
000000000000000000000364B6FB6080C0260340
A00F45A00147801060C0058BCACDA6F3F1E633E0
E04080C0C0C060402703A0400FA54000A3C01020
70C0058BCACDA6F3F1E633E0E04088C0C0C06
300 '0000000000000000000101000000000000000
0000000186C68566FBFDEE2DE69C7186C68566FB
FDB071C77FB711C0400000000000000000008080C
08040E07A1F0101030301000060B01E070000000
00000B07858B0E0787C7C977A3808100E0701
310 CLEAR200,&HD000:SCREEN1,3:COLOR15,1,
1:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIMF(5,17),E(
5,9),D(5,14),G(104),L(90):DEFFNA=ASC(MID
$(I$(P(I)),L(ABS(X(0)-X(1)))+A(I)*3+RND(
1)*3,1))-65:E$=CHR$(27)+"Y":R=RND(-TIME)
320 AD=&HD000:FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO8
9:POKEAD+I*90+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2
)):NEXTJ,I:DEFUSR=AD:FORI=0TO1:READA$:FO
RJ=0TO95:VPOKE768+I*96+J,VAL("&H"+MID$(A
$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO8:VPOKE8198+
I,ASC(MID$("ややややややアAえ",I+1,1)):NEXT
330 FORI=0TO5:FORJ=0TO17:READF(I,J):NEXT
J,I:FORI=0TO5:FORJ=0TO9:READE(I,J):NEXTJ
,I:FORI=0TO5:FORJ=0TO14:READD(I,J):NEXTJ
,I:FORI=0TO5:READI$(I):NEXT
```

```
340 FORI=0TO104:G(I)=I-(7-I)*(I<7)+(I-97
)*(I>97):NEXT:FORI=0TO90:L(I)=1+45*(-(I>
15)-(I>39)):NEXT:FORI=0TO8:T(I)=VAL(MID$
("412587630",I+1,1)):NEXT
350 PRINTE$"' ooooooooooooooe  ho eehoooo
oooooooooooooooooooo cd`od caoooooooooooo
ooooffbojooe daod e`o ehoooooefboooffbbo
boffb `o e `ocdffbe hefbccdffbboboffbd o
c dfb dffb ca fbeedffbbdb ffbd` cddfbedf
fbce`cg g gffbg g ffb g g gfb gffbg g"
360 PRINTSTRING$(64,107)E$"1=lm"E$"$ "ST
RING$(32,105)
370 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:PR
INTE$"% oooooooo<MIDNIGHToFIGHT>"STRING$
(40,111):C=0:FORI=0TO1:FORJ=0TO1:S=STICK
(0):IFCTHENC=1+(S=7):P(I)=P(I)+(S=1ANDP(
I)>0)-(S=5ANDP(I)<5)ELSEC=-(S=3):R(I)=R(
I)+(S=1ANDR(I)>0)-(S=5ANDR(I)<3)
380 N$(I)=MID$("SURAoooWEIHAIoAMUNGooMIL
DURASARATOVKAISERo",P(I)*7+1,7):PRINTE$"
&#PLAYER"CHR$(49+I)"oo"MID$("KEYBORDoPOR
T1oooPORT2oooCOMPUTER",R(I)*8+1,8)"oo"N$
(I);E$"&"CHR$(C*10+43)"n":J=-(STRIG(0)AN
D(I=0ORP(0)<>P(1))):FORK=0TO50:NEXTK,J
390 PRINTE$"& "STRING$(32,111):NEXT:PRIN
TE$"% "STRING$(32,111):SOUND7,190
400 FORI=0TO1:SOUND8,0:A$=RIGHT$("0"+HEX
$(&H8008+1000*P(I)),4):POKEAD+3,VAL("&H"
+MID$(A$,3,2)):POKEAD+4,VAL("&H"+MID$(A$
,1,2)):POKEAD+6,I*192:POKEAD+7,56+I*3
410 C(I)=ASC(MID$("OLIEJF",P(I)+1,1))-64
:B(I)=ASC(MID$("ャ♣ャnエか",P(I)+1,1)):S(I)=
VAL(MID$("333422",P(I)+1,1)):U=USR(0):LO
CATE6,5+I:PRINTN$(I):O=I:H(I)=0:SOUND8,1
3:FORJ=1TOB(I)¥5:H(I)=H(I)+5:SOUND0,255-
J:GOSUB770:NEXTJ,I:SOUND7,159
420 FORI=0TO1:X(I)=I*90+7:Y(I)=0:A(I)=0:
J(I)=0:M(I)=0:W(I)=0:NEXT:GOSUB770:ONSPR
ITEGOSUB730:SOUND10,16:SOUND12,10
430 FORI=0TO1:IFR(I)<3THENS=T(STICK(R(I)
)):G=-STRIG(R(I))ELSEV=FNA:S=VMOD9-((VMO
D3)*2-2)*Q(I):G=V¥9
440 ONA(I)+1GOTO450,450,500,500,510,550,
560,570,580,580,600,610,620,630,640
450 IFM(I)ANDGTHENA(I)=F(P(I),S-((SMOD3)
*2-2)*Q(I)):GOTO710ELSEQ(I)=-(X(I)<X(1-I
)):M(I)=0:ONS+1GOTO470,470,470,480,460,4
80,460,490,460
460 IFGTHENA(I)=2:GOTO720ELSE720
470 A(I)=6+G:J(I)=S(I)+3:M(I)=(S-1)*S(I)
:GOTO720
480 A(I)=1-A(I):X(I)=X(I)+(S-4)*S(I):M(I
)=(Q(I)*2=5-SANDG=0):GOTO720
490 A(I)=4:GOTO720
500 IFM(I)THENM(I)=M(I)-1:A(I)=A(I)+A(I)
-4:GOTO720ELSEM(I)=2:A(I)=3:GOTO720
510 ONS+1GOTO520,540,520,540,520,540,540
,530,540
520 A(I)=0:GOTO720
530 IFGTHENA(I)=5:GOTO720ELSE720
540 IFGTHENA(I)=F(P(I),9+S-((SMOD3)*2-2)
*Q(I)):GOTO710ELSE520
550 A(I)=4:GOTO720
560 GOSUB760:IFGTHENA(I)=7:GOTO720ELSE72
0
570 GOSUB760:GOTO720
580 X(I)=X(I)+W(I):J(I)=J(I)-1:Y(I)=Y(I)
+J(I):IFY(I)>0THEN720ELSEJ(I)=-J(I)¥2:Y(
I)=0:IFJ(I)>0THEN720ELSEA(I)=0:W(I)=0:IF
H(I)>0THEN720ELSEIFH(1-I)<1THENPRINTE$"#
-oDREWo"ELSEPRINTE$"#)o"N$(1-I)"oWONo"
590 FORI=0TO8000:NEXT:PRINTE$"# "SPC(32)
:GOTO370
600 ONP(I)+1GOTO650,660,660,700,650,700
610 ONP(I)+1GOTO650,650,690,700,650,700
620 ONP(I)+1GOTO660,650,690,650,660,660
630 ONP(I)+1GOTO670,680,660,690,690,570
640 ONP(I)+1GOTO670,650,650,650,650,650
650 J(I)=J(I)-1:X(I)=X(I)+M(I):IFJ(I)AND
X(I)>6ANDX(I)<98THEN720ELSEA(I)=0:M(I)=0
:GOTO720
660 IFS-((SMOD3)*2-2)*Q(I)=E(P(I),A(I)-9
)THENA(I)=A(I)+1:GOTO720ELSEA(I)=0:M(I)=
0:GOTO720
670 A(I)=-14*(A(I)=13):GOTO720
680 Q(I)=1-Q(I):GOSUB760:GOTO720
690 GOSUB760:IFJ(I)THEN720ELSEA(I)=A(I)+
1+8*(P(I)>2):GOTO720
700 IFJ(I)THENJ(I)=J(I)-1:A(I)=21-A(I):G
OTO720ELSEA(I)=0:GOTO720
710 IFA(I)>9THENJ(I)=E(P(I),A(I)-10):M(I
)=E(P(I),A(I)-5)*(Q(I)*2-1)ELSEM(I)=0
720 X(I)=G(X(I)):SPRITEON:PUTSPRITEI,(X(
I)*2+Q(I)*16,103-Y(I)*2),C(I),I*30+A(I)*
2+Q(I):SPRITEOFF:NEXT:GOTO430
730 SPRITEOFF:FORJ=0TO1:Z(J)=D(P(J),A(J)
)*-(W(1-J)=0):NEXT:IFZ(0)+Z(1)=0THENRETU
RN
740 FORJ=0TO1:O=1-J:IFZ(J)>=Z(O)THENH(O)
=H(O)-Z(J)¥(1-(A(O)=4)):SOUND6,Z(J):SOUN
D13,-4*(Z(J)=6):M(O)=0:IFZ(J)>4ORY(O)>0O
RH(O)<1THENA(O)=9:W(O)=(Q(J)*12-6)*(1+(Z
(J)=6)*2):J(O)=5ELSEA(O)=0:VPOKE6914+O*4
,(16+O*30+Q(O))*4
750 GOSUB770:NEXT:RETURN
760 X(I)=X(I)+M(I):Y(I)=Y(I)+J(I):J(I)=J
(I)-1:IFY(I)<1THENA(I)=0:M(I)=0:Y(I)=0:R
ETURNELSERETURN
770 H=(H(O)*-(H(O)>0)+1)/B(O)*100:LOCATE
13,5+O:PRINTSTRING$(H¥8,119)CHR$(111+HMO
D8)"ooo":RETURN
780 DATA3E0F2108801100383204D1ED5305D13E
20110BD13201D17ED63047D60ADA23D0C603473E
000E10800DC227D04F237ED63047D60ADA3AD0C6
034779802312133A01D13DC214D07EFE01D250D0
010800092202D1210BD1ED5B05D1
790 DATA2207D1012000CD5C002A07D116207E47
1E08CB18CB171DC26CD0772315C268D02A05D101
200009545D2A07D101100009CD5C002A05D10130
0009545D2A07D1011000CD5C002A05D101400009
545D2A02D13A04D13DC208D0C900
800 DATA607C7F1F6378781800181E1E06000000
E8EEEE06E8EEEE06FFFFFF00FFFFFF00FEFEFE00
000000000000000007F7F700EEEEEE00EEEEEE00
0000008002000000FF3F0F030000000000000000
000000FFFFEFCFC7F78F8B83AA55AA55AA55AA55
810 DATA0000061804C2A4A000001 8942CAEA08
C7A341010183C7FFFFFFFFFFFFFFFFFFF8080808 0
80808000C0C0C0C0C0C000E0E0E0E0E0E000
F0F0F0F0F0F000F8F8F8F8F8F800FCFCFCFC
FCFCFC00FEFEFEFEFEFEFE00FFFFFFFFFFFFFF00
820 DATA,,12,11,,,,,,,,,,,,,,10,,,,12,,,
,,10,,13,,,,,,,14,,,,,,,,,13,,,,,,,10,,,
,,,12,,,,,,,13,,10,,,,,14,,,14,,,,,,,,,
,,10,12,,11,,,,14,,,,,,,,,,10,,,,,12
830 DATA2,9,,1,,,5,,,,16,7,4,7,2,4,,6,,,
5,3,,3,7,,,,5,,8,,4,8,2,,,6,,,2,2,6,3,16
,,,1,,5,8,,5,5,3,,,5,,5
840 DATA,,,3,,1,,5,,,6,8,,24,24,,,,3,,1,
,5,,,,13,7,11,6,,,,4,,1,,5,,,,3,12,,14,,
,,3,,1,,5,,,2,2,7,11,6,,,,2,,1,,5,,,6,6,
,15,1,,,,4,,1,,5,,,2,2,,17,7
850 DATAJFHLMLEEEEEEQRQEEENNEEEEEEEEEEEE
EEEEBBBEEEEEEEFADMMDEEEEEEEHHEEENEEEEEEEE
EEEEEEEEEBBBEEEEEEEFDDMMDEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEBBBEEEEEEE
860 DATAJHNHNJEEEEEEKRQEEENNEEEEEEEEEEEHH
HEEEEEEEEEEEEFDDMMREEEEEEEKEHEEENEEEEEEEE
EEEHHHEEEEEEEEEEEEEFDARRDEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEHHHEEEEEEEEEEEE
870 DATAJFHHRDEEEEEEPPQEEENNEEEEEEEEEEEDD
DEEEEEEHHHEEEFDDRRDEEEEEEEPQQEEENEEEEEEEE
EEEDDDEEEEEEHHHEEEDDADDDEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEDDDEEEEEEEHHHEEE
880 DATAJNHJNHEEEEEEEMKREEENNEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEFHDMMDEEEEEEEKHHEEENEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEADDADDEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
890 DATAJHDNHHEEEEEEEORPEEENNEEEEEEEEEEEE
EEEEDDDEEEEEEEFHDMHJEEEEEEPPPEEENEEEEEEEE
EEEEEEEEEDDDEEEEEEEFDDMDDEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEDDDEEEEEEE
900 DATAJHNNHJEEEEEEMMREEENNEEEEEEEEEEEE
EEEEFFFEEEEEEEFDJMMHEEEEEEERHEEEENEEEEEEEE
EEEEEEEEEEFFFEEEEEEEHDDHDDEEEEEEERRREEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEFFFEEEEEE
```

SWORD·BATTLE ソード・バトル

MSX 2/2+VRAM64K by ひろ

▶遊び方は37ページ

変数の意味

スプライト変数

X、Y……プレイヤーの座標
V、Q……モンスターの座標

その他の変数

A、B、C……モンスタースプライト番号算出用
A(m, n)……モンスターステータス格納用
A$、B$、C$、D$……スプライト定義用
B$……ステージの名前
D……モンスター移動速度
E……モンスター種類別のダメージ処理用
F……モンスターの色
G……プレイヤーのジャンプ力
H……プレイヤーが剣を振ったかどうかのフラグ
I、K、M、R……ループ、画面作成用
J……ステージ数
L……モンスターの生命力
N、P、Z……プレイヤーのスプライト番号計算用
O……プレイヤーがダメージをくらったときのふっとぶ方向
S……スティック入力用
T……データ読みこみ、モンスター種類別移動処理時ON GOTO用
W……プレイヤーの生命力
Z……プレイヤーアニメーション処理ON GOTO用

プログラム解説

初期設定

1 初期設定／スプライト割り込み指定／太文字処理／配列宣言
2 戦闘前の設定／モンスターのステータスを格納／ライフゲージの書き換え

メインルーチン

3 スティック入力／移動処理へ分岐、
4 行8へ
5 ダメージを受けてふっとぶ方向の設定／行7へ
6 ジャンプのキャラクタ処理
7 ジャンプ終了判定／プレイヤーが死んだかのフラグ設定
8 プレイヤー左右移動量計算
9〜33 モンスターの移動ルーチン
34 モンスター、プレイヤーのスプライト表示／剣の入力判定
35 剣を振れる状態なら剣を振るアニメーション／行3へ

サブルーチン

36 モンスターがダメージを受けたときの処理
37 スプライト衝突処理
38 モンスターが左右にふっとぶ処理／画面はみ出しのチェック
39 モンスターダメージ処理
40 プレイヤーダメージ処理
41 インターバル割り込み先指定
42〜44 スプライトパターン定義／モンスターステータス定義
45 ステージ数を0にする／ブロックパターン色付け／インターバル割り込み先指定／タイトル画面表示
46 初期メニュー処理
47 名前入力処理
48 ボスキャラ登場の効果音処理
49 ステージ7だったら行69へ
50〜70 各ステージ開始時の設定／画面作成／デモ
71 手すり表示処理
72 星表示処理
73 スプライト、画面の消去
74 山表示
75 ウエイト
76 ゲームオーバー処理
77〜78 モンスターステータスデータ
79〜105 スプライトデータ
106〜118 タイトル画面データ
119〜122 ステージデータ

(おさだ)

プログラマからひとこと 自己紹介でも書こうかなあ

え〜なんでこれが採用されるんだ? 見た目はそこそこだけど、あんまりおもしろくないしプログラムはムダが多くてやたら長い。補足でメチャクチャ書かれるよ一な気が……。あんまり書くことがないから自己紹介でも書こうかなあ。えーと、好きなくいもんはコアラのマーチ。ガキっぽいという奴がいるが、まずいという奴はいないと思うぞ。嫌いなもんはギリシヤ神話。新潮文庫のギリシヤ神話を知ってますかって本を読んだら、たぶんみんなも嫌いになると思う。好きなゲームはソニックブラストマン。一言いうが、うしろっから思いきり助走してなぐるのやめろよな/ そんなんやったら、だれだってコツさえつかめば、130は軽くだせるんだからよう。邪道だぜそんなの。嫌いなゲームはシミュレーション・アドベンチャー・パズル・その他かったるいもん全部。そんぐらいかな。あっそれから岡山の、ちょっとぬけた奴MAF、OOOoOOオタクのY・O、BASICの達人T・F、特技が酸欠のK・H、元気か? ひろ 大阪・18歳

SWORD.FD9

```
1 SCREEN1,3:COLOR15,1,12:WIDTH32:DEFINTA
-Z:KEYOFF:R=RND(-TIME):ONSPRITEGOSUB37:F
ORI=256TO726:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV¥2ORV
¥4:NEXT:DIMN$(18),A(4,18):GOTO42
2 READT:IFT<1THEN48ELSEE=T:L=A(0,T):D=A(
1,T):M=A(2,T):C=A(3,T):F=A(4,T):A=0:K=0:
R=0:V=INT(RND(1)*2)*223:Q=103:B=-(V=0)*3
1+C:LOCATE1,21:PRINTSPC(30):LOCATE10-LEN
(N$(T)),21:PRINTN$(T):FORI=11TOL+10:LOCA
TEI,21:PRINT"♥":NEXT:SPRITEON
3 S=STICK(1):ONZGOTO6,5,9:IFSTRIG(1)THEN
Z=1:G=(S=1ORS=2ORS=8)*8-16:GOTO6:ELSEIFS
>1ANDS<>5THENP=-(S>5)*31:N=-(N=0)
4 GOTO8
5 S=0:GOTO7
6 N=-(S>3ANDS<7)*4+2
7 Y=Y+G:G=G+4:IFY>103THENY=103:Z=-(W<1)*
3:N=0
8 X=X+((S<5ANDS>1)*(X<223)-(S>5)*(X>0))*
8
9 ONTGOTO32,15,16,14,18,22,24,25,26,27,2
8,29,30,20,21,10,11,12,36:IFQ>185THEN2EL
SEQ=Q+M:M=M+4+(M>30):GOTO33
10 A=-(A=0):GOTO19
11 IFM=RTHENK=(K>0)*2+1:Q=54:M=-(RND(1)*
9+6)*K:R=-M:GOTO33ELSEQ=Q+M:M=M+K:GOTO33
12 IFK=0THENV=V+D:A=-(A=0):IFV<4ORV>219T
HENA=0:V=RND(1)*223:B=-(X>V)*31+C:Q=-31:
K=1ELSE34
13 Q=Q+9:IFQ>YTHENK=0:B=-(X>V)*31+C:D=(X
<V)*20+10:GOTO34ELSE34
14 K=K+1:IFK<9THEN34
15 Q=Q+M:M=M+3:A=1:IFQ>103THENA=0:Q=103:
M=-RND(1)*18-6:K=0:GOTO33ELSE33
16 IFK=0THENIFRND(1)*12<2THENA=0:B=6:D=(
X-V)/12:M=-24:K=1ELSE32
17 Q=Q+M:M=M+4:IFM=28THENK=0:B=(X<V)*-31
:D=(X<V)*12+6:GOTO33ELSE33
18 K=K+M:Q=Q+K:IFABS(K)=9THENM=M*-1
19 D=D+(V<X)*(D<15)-(V>X)*(D>-15):V=V+D:
B=-(X>V)*31+C:GOTO34
20 IFM=0THENQ=38:IFX-12<VANDX+12>VTHENM=
25:A=0:GOTO34ELSE32ELSEQ=Q+M-13:M=M-1:V=
V+(X<V)*8+4:GOTO34
21 M=M+1:IFM>12THENA=0:IFM>20THENA=1:M=0
:GOTO34ELSE33ELSE34
22 K=K+1:IFK>4THENV=V+M:Q=Q+R:IFK=8THENM
=(X-V)¥4:R=(Y-Q)¥4:K=0
23 A=-(A=0):GOTO34
24 Q=Q+M:M=M+2:Q=Q+(Y<Q)*8+4:A=-(M<0):IF
M=8THENM=-8:GOTO33ELSE33
25 M=M-3:Q=Q+M:IFM<KTHENM=RND(1)*27+1:K=
-M:Q=30:GOTO32ELSE32
26 Q=Q+(Y<Q)*10+5:GOTO19
27 IFQ<0ORQ>103THENM=M*-1:GOTO31ELSE31
28 M=M+1:IFM=10THENV=RND(1)*223:Q=RND(1)
*81+22:B=-(X>V)*31+C:M=0:GOTO34ELSE34
29 IFM=0THENK=0:F=14:V=V+(X>V)*16+8:Q=Q-
14:B=-(X>V)*31+C:IFQ<20THENF=9:M=9:K=(X-
V)¥7:B=-(X>V)*31+20:GOTO34ELSE34ELSEV=V+
K:Q=Q+(Y<Q)*24+12:M=M-1:GOTO34
30 IFQ=103ORQ=135THENIFRND(1)*9<1THENM=-
(M<>8)*16-8ELSE32
31 Q=Q+M
32 A=-(A=0)
33 V=V+D:IFV<0ORV>223THENV=-(V>0)*223:D=
D*-1:B=ABS(-(D>0)*31+C)
34 PUTSPRITE2,(V,Q),F,A+B:PUTSPRITE0,(X,
Y),7,N+P:H=0:IFSTRIG(3)=0THEN3
35 IFN=6ORZ>1THEN3ELSEH=1:PUTSPRITE1,(X+
(P=31)*64+32,Y),7,-(P=31)*31+4:PUTSPRITE
0,(X,Y),7,-(P=31)*31+3:PUTSPRITE1,(0,211
):GOTO3
36 T=E:SPRITEON:GOTO9
37 SPRITEOFF:IFN=6ANDY<QTHENG=-16:GOTO39
ELSEIFH=0THEN40ELSEIFX<VTHENIFP=31THEN40
ELSEELSEIFP=0THEN40
38 V=V+(X>V)*16+8:IFV<0ORV>223THENV=-(V>
0)*223
39 SOUND2,120:SOUND3,1:SOUND4,90:SOUND5,
5:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,255:SOUND
12,10:SOUND13,0:VPOKE6826+L,95:L=L-1:IFL
<1THENF=8:D=(X>V)*12+6:T=0:M=-24:RETURNE
LSET=19:RETURN
40 SOUND2,99:SOUND3,5:SOUND4,50:SOUND5,2
:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,200:SOUND1
2,10:SOUND13,0:INTERVALON:VPOKE6794+W,95
:W=W-1:Z=2:N=5:P=-(X>V)*31:O=-(X<V)*4+3:
G=-16:RETURN
41 IFW>0THENSPRITEON:INTERVALOFF:RETURNE
LSEN=0:P=-(P>0)*31+24:ONINTERVAL=60GOSUB
76:RETURN
42 FORI=1TO18:READN$(I):FORR=0TO4:READA(
R,I):NEXTR,I:FORI=0TO26:A$(0)="":B$=""
43 CLS:PRINT"PLEASE WAIT!"26-I:A$(1)="":
FORM=0TO1:READA$:FORR=0TO15:A=VAL("&H"+M
ID$(A$,R*2+1,2)):B$=B$+CHR$(A):C$=RIGHT$
("0000000"+BIN$(A),8):FORK=8TO1STEP-1
44 D$=D$+MID$(C$,K,1):NEXT:A$(M)=A$(M)+C
HR$(VAL("&B"+D$)):D$="":NEXTR,M:SPRITE$(
I)=B$:SPRITE$(I+31)=A$(1)+A$(0):NEXT
45 J=0:VPOKE8208,68:ONINTERVAL=45GOSUB41
:INTERVALOFF:RESTORE106:GOSUB73:FORI=0TO
14:READA$:PRINTSPC(2);A$:NEXT
46 PRINTSPC(5)"A:GAME START  B:NAMING":F
ORI=0TO1:I=-(STRIG(1)<0ORSTRIG(3)<0):NEX
T:IFSTRIG(1)<0THENIFN$=""THENN$="PLAYER"
:GOTO2ELSE2
47 PLAY"SM800L36O6EFEFC":INPUT"WHAT IS
YOUR NAME";N$:IFLEN(N$)>9THEN47ELSE45
48 IFT<0THENLOCATE14,9:PRINT"BOSS":FORI=
0TO4:PLAY"V15O1L64CG":NEXT:GOTO2
49 IFJ=7THEN69
50 GOSUB73:READA$,B$:PLAY"V15O5SM4000L7E
EL15DCDL7EEL14EE":LOCATE16-LEN(B$)¥2,10:
PRINTB$:FORI=0TO23:VPOKE776+I+64*(I¥8),V
AL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:FORI=8204
TO8206:READT:VPOKEI,T:NEXT:X=0:Y=24
51 W=12:P=0:Z=2:N=2:J=J+1:R=4000:GOSUB75
:CLS:LOCATE0,17:PRINTSTRING$(32,"j"):FOR
I=19TO21:LOCATE0,I:PRINT"|"SPC(30)"|"
52 NEXT:LOCATE0,18:PRINT"┌──────────────
──────────────┐":LOCATE0,22:PRINT"└──
────────────────────────────┘";
53 O=3:G=-20:LOCATE2,19:PRINT"STAGE";J;B
$:LOCATE10-LEN(N$),20:PRINTN$:VPOKE8208,
129:FORI=11TOW+10:LOCATEI,20:PRINT"♥":NE
XT:ONJGOTO61,63,64,54,58,60,65,66
54 FORI=0TO16:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,
"s"):NEXT:FORI=5TO18STEP13:LOCATEI,10:PR
INT"a┌──┬──┐a":LOCATEI,11:PRINT"a├──┼──┤
a":LOCATEI,12:PRINT"a└──┴──┘a":NEXT:LOCA
TE13,15:PRINT"jjjjjj":LOCATE14,16:PRINT
"asssa":R=120:K=19:Q=0
55 FORI=0TO25:N=-(N=0):PUTSPRITE0,(I*3,1
03),7,N:PUTSPRITE1,(223-I*3,103),9,18:GO
SUB75:NEXT:PUTSPRITE0,(I*3,103),7,5
56 PUTSPRITE2,(152,Q),14,19:Q=Q+K:K=K-2:
IFK<0THENPUTSPRITE1,(148,Q+18),9,18
57 R=70:GOSUB75:IFQ<0THEN2ELSE56
58 LOCATE0,16:PRINTSTRING$(32,"s"):FORI=
0TO31STEP2:K=RND(1)*7+8:FORR=0TOK:LOCATE
I,R:PRINT"ss":NEXTR,I:FORI=2TO26STEP6:A$
=STRING$(RND(1)*3+2,"a"):FORR=0TO16:LOCA
TEI,R:PRINTA$:NEXTR,I
59 FORI=0TO31STEP2:K=RND(1)*5+5:FORR=0TO
K:LOCATEI,R:PRINT"jj":NEXTR,I:GOTO2
60 K=2:FORI=2TO0STEP-1:LOCATE0,K:PRINTST
RING$(32,"a"):K=K+I:NEXT:R=12:GOSUB74:GO
SUB74:GOSUB74:K=31:FORI=3TO16:K=K-INT(RN
D(1)*2):LOCATEK,I:PRINTSTRING$(32-K,"s")
:NEXT:GOTO2
61 K=3:FORI=3TO0STEP-1:LOCATE0,K:PRINTST
RING$(32,"a"):K=K+I:NEXT:GOSUB71:FORI=16
TO30STEP2:FORR=19-I/2TO15:LOCATEI,R:IFI=
20ORI=22THENPRINT"ss"ELSEPRINT"jj"
62 NEXTR,I:LOCATE4,13:PRINT"jjj":PRINT"
  jjjjjj jj":PRINTSTRING$(16,"s"):GOTO2
63 R=14:GOSUB72:LOCATE0,15:PRINTSTRING$(
64,"j"):FORI=1TO29STEP4:K=RND(1)*3+1:M=R
ND(1)*4+5:LOCATEI,M:PRINTSTRING$(K,"s"):
FORR=M+1TO12+K:LOCATEI,R:PRINTSTRING$(K,
"a"):NEXT:LOCATEI,R:PRINTSTRING$(K,"s"):
NEXT:GOTO2
64 R=4:GOSUB72:R=8:GOSUB74:GOSUB71:FORR=
0TO1:FORI=1TO4:LOCATE7-I+R*14,8+I:PRINTS
TRING$(2+I*2+R,"a"):LOCATE4+R*14,12+I:PR
INT"sss  "STRING$(R+3,"s"):NEXT:LOCATE7+
R*14,13:PRINT"ss":NEXT:GOTO2
65 FORI=0TO28STEP4:K=RND(1)*3+13:FORR=KT
O16:LOCATEI,R:PRINT"ssss":NEXT:LOCATEI,1
0:PRINT"sss":LOCATEI,11:PRINT"sas":LOCAT
EI,12:PRINT"sss":NEXT:FORI=0TO31:K=RND(1
)*5:FORM=1TO0STEP-1:FORR=0TOK+M*3:LOCATE
I,R:PRINTCHR$(M*9+106):NEXTR,M,I:GOTO2
66 R=12:GOSUB72:FORI=0TO16:LOCATERND(1)*
28,RND(1)*13:PRINT"aaaaa":NEXT:GOSUB71:F
ORI=0TO14:LOCATE13-I¥2,I+2:PRINTSTRING$(
5+I*2¥2,"s"):NEXT:FORI=12TO16:LOCATE13,I
:PRINTSPC(5):NEXT:K=4
67 PLAY"V15O5SM8000L13DDR10CER10EL13EEER
10DFR10FR10EEFGFFGAGGABO6C":LOCATE8,2:PR
INT"CONGRATULATIONS!":LOCATE5,4:PRINT"TH
ANK YOU FOR PLAYING.":LOCATE7,6:PRINT"PR
ESENTED BY HIRO":X=112:Y=103:R=110
68 IFSTRIG(1)THEN45ELSEN=-(N=0):X=X+K:PU
TSPRITE1,(X,Y),7,N+P:PUTSPRITE0,(107,Y),
9,26+(X<136ANDX>80):GOSUB75:IFX<64ORX>14
8THENK=K*-1:P=-(P=0)*31:GOTO68ELSE68
69 PUTSPRITE0,(X,103),7,0:R=95:FORI=208T
O0STEP-3:PUTSPRITE1,(I+40,103),9,18:IFI<
XTHENPUTSPRITE0,(I,103),7,N+31:N=-(N=0)
70 GOSUB75:NEXT:GOTO50
71 FORI=0TO7:LOCATEI*4,16:PRINT"──┼──":NE
XT:RETURN
72 FORI=0TO25:VPOKE6144+RND(1)*32*R,165:
NEXT:RETURN
73 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,211):NEXT:CLS
:RETURN
74 R=8:FORI=0TO31:R=R+INT(RND(1)*3)-1-(R
=4)+(R>9):LOCATEI,R:PRINT"j":NEXT:RETURN
75 FORM=0TOR:NEXT:RETURN
76 PLAY"V15O5SM5000L10CCCFEDDDGFEEEAGR10
O6CC":LOCATE11,9:PRINT"GAME  OVER":ONINT
ERVAL=300GOSUB45:RETURN
77 DATA MASHUL,5,4,,13,11,SIRAIL,7,5,,9,
5,DOPPEL,20,6,,-31,13,RUMSE,10,12,,13,4,
ILNUGAN,20,,-1,17,10,FLIEDEGG,20,,,15,15
,RESUTE,6,6,-8,7,13,GIGAPLANT,20,10,,21,
2,KOPILL,10,,,23,9,APILE,6,9,9,15,10
78 DATA GILOUS,20,,,19,14,GILOUS,20,,,19
,14,AGUL,9,7,-4,11,11,SURAF,8,7,,21,13,S
EMILT,7,7,12,9,3,NOUMES,9,,,11,10,SANDWI
CH,20,12,,23,2,FAL,10,,,7,14
79 DATA 000000023676E6D6D265A5C0D030F1E
,0000000D030F0F004A6E616D6C6E674
80 DATA 000000023676E6D6D265A5C0D030307
,0000000D030F0F004A6E616D6C6C6E4
81 DATA 000000043C7CEED6D265A500B0F0F00
,0000000D030F0F004A6E606D6F6F604
82 DATA 000000000000010303030100010307
,000006000F4CCBC7C40AA827DB9C49E
83 DATA 00000400088202404003EFC60000000
,000000000000000000000000000000
84 DATA 00000070E8ECDED6E7730162E2D0100
,00002060F4F6C727AB6B03EAF8F8E0F0
85 DATA 0F18071F4F77706D0E06000F06060606
,DE6F9FE7DBA777F670400000000000000
86 DATA 030F1F3F070B1B3C2F2F3F1F0F000000
,C0F8FEF0E68206DCF8F0C0A070307850
87 DATA 0000000F1F3F2F2F3C1B0B073F1F0F03
,0000060286DCF8F0C00080E0F0FEF8C0
88 DATA 00000000000000000000030F3B7B7C3F
,0000000000000000000080E0787CFCF8
89 DATA 00000000000001F3F7F6DEDEDFFF77F3F
,00000000000000080C0C0E0E0E0E0C080
90 DATA 000120570E0A0A0F041C3F3B2C070B1C
,800018E470B03036EEFAD8F0F0E0F078
91 DATA 000120570A0F0C68775F1B4C0F070103
,800018E470F0703060F0BCF4F0E0E4C0
92 DATA 000003061C3C2747474F3C0307090F07
,0000E0301C3EE2C1C1E33EC0E030F0E0
93 DATA 03061C3C2747474F3C0335350D6F7738
,E0301C3EE2C1C1E33EC06C6C70EEDE1C
94 DATA 0304080810234687878743204041423C
,C020180404C462A1E1E1C10102824438
95 DATA 030C1020202346474747231020201C03
,804C320202C161A1E1E2C4020101619E
96 DATA 001830706CF6F7EFEDCDAD77681F3F7C
,00381C0E76EFEFF777736DDE36F8FC3E
97 DATA 00000070F1F170D0A02030405000307
,000000F0F8F8FC7CBCDEBE1E6ED438FC
98 DATA 1B2B0043CBD4D3DBCCD3DCCFD7DEDF4F
,6EAB60803ECF1975EC1AFAF6CF3FFFFE
99 DATA 021004050F1F3F73673FF7E343070E04
,0940889030E2C0F8E084B0000000000
100 DATA 0D3D79F0C79F3F5BFEFCD9F2E4C8506
0,707C1E0FE379FCF6FF7FB71F0D070602
101 DATA 059DFD70071F3F777E7E5E7E7A3E1E0
6,40797F0EE078FCFEF6FEFEDEFEF4F8E0
102 DATA 769F7FFFBF6B551D62F76F1F5F6F370
0,0080C0C0E0E0E0A00080C3E6EFDE0F00
103 DATA 0000003E413E0000783B595B6C723D1
D,0000000000000003C1C68747C1CDCDC80
104 DATA 0000000000000070F0F0F1F1F1D0A070
F,0000000000000F0F8F8F8FCFC5CA8F0F8
105 DATA 000000070F1F0F1D1A161B1C0B07060
F,000000F0F8F8F85CACB4EC1CE8F0B0F8
106 DATA,,┌────┬───────────────┬─┐
107 DATA │●●●●├┐ ┌┐ ┌──┐│●●●└┐│
108 DATA │●───┤●├─┤●├────┤●●●└┤●┌●││
109 DATA │●●●●│●│●│●│●●●●│●──●│●││●││
110 DATA ├──●│●│●│●│●──●│●●●─┤●└●││
111 DATA │●●●●├┐●│●┌┤●●●●│●┌┐●│●●●┌┘│
112 DATA ├┬───┤ └─┴─┘ └───┴─┘ └┴──┴─┤
113 DATA ││●●●└┬──┬──┬──┐ │●●●●│
114 DATA ││●──●│●●●│●●●│●●●│●│ │●──┬┤
115 DATA ││●●●─┤●─●├┐●┌┴┐●┌┤●│ │●●●││
116 DATA ││●──●│●●●││●│ │●││●└─┤●──┴┤
117 DATA ││●●●┌┤●│●││●│ │●││●●●│●●●●│
118 DATA └┴───┴┴┴┴┴┴┴──┴┴┴──┴──┘
119 DATA,4108A2DACBBDEA7C386E6696B7BBD86
794D5C5480AAAAA22,ANGEL FALLS,225,97,69,
1,10,1,2,10,2,-1,6,,28284872182C2128ACBD
64BCEA75BEDC007EADDFFBB57E00,REMAINS,81,
97,65,15,7,13,7,15,13,-1,5
120 DATA,244A482125849292347A4C95A104400
166D274063943F656,KORIKO TOWN,177,193,97
,1,16,2,9,16,2,1,9,-1,3,,C1F5F534C1F5F53
4000000FF6D92926D1244312812321842,MY HOM
E (DEMO),145,182,97
121 DATA,C1E4BDA968CDEC64D9FCED6EDDABBCD
91234AC512189A342,DEEP FOREST,97,193,193
,14,18,13,14,13,18,-1,8,,8400433E207BCF7
6347A4C95A30441012A3A67CBED656DDB,PRECIP
ICE,225,193,97,4,18,9,16,18,16,9,4,-1,17
122 DATA,04182A2810007E3CD7DFBA7EEFB7FF7
DC42568D63A2150BA,ABANDONED MINE,161,97,
97,6,5,3,8,17,-1,11,12,,6CA6BDCAE745FC6E
246DFBDEFFF7FFFF63F6F26C8E6F7710,ENDING
(DEMO),225,44,97
```

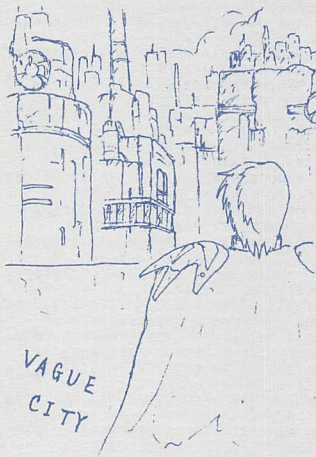
VAGUE CITY ベイグ・シティ

MSX MSX2/2+ RAM32K by 佐藤渉

▶遊び方は38ページ

プログラマからひとこと

哀れなプログラム

はじめまして。佐藤渉です。実はこのプログラムは1日早く送ってしまったためにプロコンに参加できなかった哀れなプログラムなのです。プロコンの受付は8月号からだと思っていたし本家のシムシティーが6月中旬発売予定となっていたのであわてて送ったらこのざまです。シムシティーが出たらこんなプログラムは絶対載らないと思ったのも早く送った理由の1つなのですが、とどめの一撃の発売日延期をくらいました。しかし、プロコンは競争率が高そうなので、かえって良かったのかも知れません。ちなみに、このプログラムは2年前に作ったもので、昨年手を加えたのですがバランスが悪くとても遊べるような代物(しろもの)でなかったのですが、今年の春休みになんとか遊べるものになりました。しかし、こういうゲームはバランスが難しいので、人によっては(とくにシムシティーをプレイしたことのある人)気に入らないかも知れません。そういう人は、自分で勝手にプログラムをいじってください。最後に、ずっとシムシティーにこだわってきましたが、シムシティーはそれほどおもしろく、このプログラムの100倍は遊べるので発売されたらぜひ買いましょう。それでは、また会う日まで。1992年6月20日

佐藤渉　北海道・17歳

変数の意味

スプライト変数

X、Y……カーソルの座標

その他の変数

A、A$、AD、B$、R……ワーク用
A$(n)……メッセージ用
A%……マップ表示用
B……予算
C……人口
D……年
E……月
G……建設価格判定用
H……コマンド判定用
I、J、K……ループ用
L、N、O、Q、Z1、Z2、ZZ……発展判定用
K……キャラクタコード判定用
LF……ロード用フラグ
M、MV……発展カウント
ME……メッセージ表示モード判定用
N$……町の名前
S……スティック入力用
S$……効果表
V1、VV……税率カウント
VB……収入処理用
X1、X2、XV、Y1、Y2……マップ作成用
X$……セーブ、ロード用
Z(n)……発展度数

USR関数

USR0……キーバッファクリア
USR1……マップ表示
USR2……多色刷り用
USR3……マップ初期化
USR4……PSG初期化

プログラム解説

10〜20　REM文
30　マシン語領域確保／初期設定／USR関数定義／トリガ割り込み設定

40　メッセージ表示／マシン語書き込み
50　ファンクションキー設定／スプライト、変数設定
60〜70　キャラクタパターン、カラー定義
80　トリガー割り込み設定
90　トリガー割り込み解除
100　変数、マップ初期化
110〜160　マップ選択／マップ作成／町の名前決定
170　造成、建設費設定
180　造成、建設が可能か判定
190〜200　造成、建設処理
210〜230　カーソル移動処理
240　カーソル表示／トリガー入力判定
250　画面スクロール処理
260〜280　コマンド画面／コマンド選択処理
290〜320　町の発展判定
330　町発展処理
340〜360　1か月経過時の処理
370　町の状態表示
380　税率変更処理
390〜460　セーブ、ロード処理
470〜480　エンディング
490　マシン語データ
500〜520　メッセージデータ
530〜600　キャラクタパターンデータ
610〜630　キャラクタカラーデータ

（おさだ）

```
VAGUE.FD9


10 'VAGUE CITY
20 '(C)1992 WATARU SATOH
30 CLEAR255,&HD000:SCREEN1,0,0:WIDTH32:K
EYOFF:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME)
:DEFUSR=342:DEFUSR1=&HD02F:DEFUSR2=&HD00
0:DEFUSR3=&HD057:DEFUSR4=144:ONSTRIGGOSU
B260,,,260:GOSUB90
40 LOCATE7,11:PRINT"しばらくおまちください...":RE
ADA$:FORI=0TO102:POKE&HD000+I,VAL("&H"+M
ID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:DIMA$(43)
50 KEY1,"SCREEN0"+CHR$(13):KEY2,CHR$(12)
+"CLOSE#1:CONT"+CHR$(13):X$(2)="CAS:":X$
(3)=".VCD":SPRITE$(0)="ぬ♥ス$$ス♥ぬ":SPRITE$
(1)="♠タたみたタ♠":S$="V15T255O5G10V13G10V10G
10":FORI=0TO43:READA$(I):NEXT
60 READA:IFA=256THENAD=8192:A=USR2(0):Z=
2:GOTO60ELSEIFA=257THEN100ELSEREADA$
70 FORI=0TOZ:FORJ=0TO7:VPOKE2048*I+A*8+J
+AD,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:G
OTO60
80 STRIG(0)ON:STRIG(3)ON:RETURN
90 STRIG(0)OFF:STRIG(3)OFF:RETURN
100 CLS:B=300:C=0:D=1:E=1:M=330:MU=0:V1=
0:VV=7:Z=0:X=0:Y=0:LF=0:N$="":FORI=0TO2:
Z(I)=0:NEXT:A=USR3(0):GOSUB370:PLAYS$
110 A=USR1(0):FORI=0TO7:LOCATE10,7+I:PRI
NTSPC(12):NEXT:FORI=0TO5:LOCATE11,8+I:PR
INTA$(30+I):NEXT:XV=1:ME=0
120 A=USR(0):S=STICK(0)ORSTICK(1):XV=XV+
(S=5)*(XV<5)-(S=1)*(XV>1):PUTSPRITE0,(90
,63+XV*8),15,1:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENP
LAYS$:PUTSPRITE0,(0,200):IFXV=5THENLF=1:
H=13:GOTO390ELSEA=USR1(0):LOCATE9,10:PRI
NT" マップ°さくせいちゅう "ELSE120
130 IFXV=3THEN140ELSEX1=-(XV<>4):FORI=0T
O1+3*X1:X2=(RND(1)*1910)*X1+(RND(1)*1530
)*(1-X1):Y1=(RND(1)*6+5)*X1+23*(1-X1):FO
RJ=0TOY1:Y2=Y1-(RND(1)*ABS(J-(Y1¥2))):FO
RK=0TOY2:POKE&HD200+X2+J*50+K+(Y1-Y2)¥2,
122:NEXTK,J,I:ONXVGOTO140,150,,150
140 FORI=0TO49:FORJ=0TO1:FORK=0TO(3-(XV=
3)*2+RND(1)*3)*-(J*2-1)STEP-(J*2-1):POKE
&HD200+I+J*2450+K*50,121-(XV=3):POKE&HD2
00+I*50+J*49+K,121-(XV=3):NEXTK,J,I:IFXV
=1THEN160
150 X1=RND(1)*43+3:X2=INT(RND(1)*3)-1:FO
RI=0TO49-(X2=-1):K=RND(1)*5:X1=X1+X2:X1=
X1*-(X1<49):FORJ=0TO5-(XV=2)*6+K:POKE&HD
200+I*50+J-K¥2+X1,121:NEXTJ,I
160 FORI=0TO100:X1=&HD200+RND(1)*2500:IF
PEEK(X1)=121THENI=I-1:NEXTELSEPOKEX1,120
:NEXT:A=USR1(0):FORI=0TO2:LOCATE4,6+I:PR
INTSPC(23):NEXT:PLAYS$:A=USR(0):LOCATE5,
7:INPUT"まちのなまえは(9)";N$:N$=LEFT$(N$+"
    ",9):A=USR1(0):GOSUB370:GOSUB260
170 G=-(H=2ORH=3)-(H=4ORH=5ORH=6)*10-(H=
7)*100-(H=8)*400-(H=9)*1000
180 GOSUB210:K=VPEEK(6144+X+Y*32):IFABS(
(B>=G-(H=3ANDK=122)*49)*(K<>121)*((H<>3A
NDK=116)OR(H=3ANDK<>116)))<>1THEN180
190 GOSUB90:POKE&HD200+Z+X+Y*50,(97+(H-4
)*6)*-(H>3ANDH<7)-(H+113)*(H=2ORH=3)-(H+
110)*(H>6ANDH<10):B=B-G+(H=3ANDK=122)*49
:MU=MU-(H=8)-(H=9)*3:A%=Z:A=USR1(A%):IFH
<>3THENGOSUB370:GOSUB80:GOTO180
200 MU=MU+(K=118)+(K=119)*3:IFK=103ORK=1
09ORK<98ORK>114THENGOSUB370:GOSUB80:GOTO
180ELSEI=(K-97)¥6:J=(K-97)MOD6:X1=K>97+I
*6:C=C+X1*((3-I)+((K-1)MOD6)*(3-I)):Z(I)
=Z(I)-J:GOSUB370:GOSUB80:GOTO180
210 A=USR(0):S=STICK(0)ORSTICK(1):X=X+(S
>5ANDS<9)-(S>1ANDS<5):Y=Y+(S=1ORS=2ORS=8
)-(S>3ANDS<7)
220 IFX>-1ANDX<32ANDY>-1ANDY<21THEN240
230 A=ZMOD50:Z=Z+(X=32)*(A<18)-(X=-1)*(A
>0):A=Z¥50:Z=Z+(Y=21)*(A<29)*50-(Y=-1)*(
A>0)*50:A%=Z:A=USR1(A%):X=X-(X=-1)+(X=32
):Y=Y-(Y=-1)+(Y=21)
240 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,0:IFSTRIG(
1)ORPEEK(-1045)=251THENRETURNELSE210
250 A=USR(0):S=STICK(0)ORSTICK(1):A=ZMOD
50:Z=Z+(S>1ANDS<5)*(A<18)-(S>5)*(A>0):A=
Z¥50:Z=Z+(S>3ANDS<7)*(A<29)*50-(S=1ORS=2
ORS=8)*(A>0)*50:IFS=0THEN250ELSEA%=Z:A=U
SR1(A%):GOTO250
260 GOSUB90:PLAYS$:FORI=0TO14:LOCATE10,3
+I:PRINTSPC(12):LOCATE11,3+I:PRINTA$(ME+
I):NEXT:H=1
270 A=USR(0):FORI=0TO50:NEXT:S=STICK(0)O
RSTICK(1):H=H+(S=5)*(H<13)-(S=1)*(H>1):P
UTSPRITE0,(82,23+H*8),15,1:IFSTRIG(0)ORS
TRIG(3)THENPLAYS$:RETURN280ELSEIFINKEY$=
CHR$(13)ORSTRIG(1)THENME=MEXOR15:GOTO260
ELSE270
280 A%=Z:A=USR1(A%):LOCATE2,22:PRINTUSIN
G"&            &";A$(ME+H);:PUTSPRITE0,(0,
200):GOSUB80:ONHGOTO250,170,170,170,170,
170,170,170,170,290,380,390,390
290 LOCATE7,22:PRINTM:IFM<1THEN340ELSEV1
=V1+VV:R=RND(1)*2500:Q=PEEK(&HD200+R):Z2
=(Q-1)MOD6:IFQ>96ANDQ<115ANDZ2<>5THENL=0
:O=0ELSEM=M-1:GOTO290
300 ZZ=(Q-91)¥6:FORI=0TO2:FORJ=0TO2:J=J-
(I=1ANDJ=1):N=PEEK(&HD200+R-51+I*50+J)
310 L=L-(N>97ANDN<103)*(N-94)-(N>103ANDN
<109)*(N-102)+(N>109ANDN<115)*(N-107)-(N
=115)*3-(N=120ORN=121)*5-(N=117)*7-(N=11
8)*11-(N=119)*15-(N=116ORN<97ORN>121)*2-
(N=97ORN=103ORN=109):O=O-(N=115):NEXTJ,I
320 Z1=(Z(0)+Z(1)+Z(2))¥3:L1=(RND(1)*(Z(
ZZ-1)-Z1))¥10:IF(((RND(1)*7)-3+(L-L1))>(
VV+9-ZZ*2+Z2*(10-ZZ*2))ORZZ=3)AND(O+RND(
1)*2)>(ZZ-(ZZ=3)*(Z2/2+VV/5+L1/4))THEN33
0ELSEM=M-1:GOTO290
330 GOSUB90:Q=Q+1:POKE&HD200+R,Q:I=ZZ-1:
Z(I)=Z(I)+1:C=C-(Q=98+I*6)*(3-I)*2-(Q>98
+I*6)*(3-I):M=M-1:A%=Z:A=USR1(A%):GOSUB3
70:GOSUB80:GOTO290
340 GOSUB90:LOCATE9,10:PRINTUSING" のこり^_
 #年##か月 ";4-D;12-E:A=USR4(0):PLAY"V15O6E
10C10","V13O6R10E10C10":E=E+1:V1=V1/400
350 M=330+MU+Z(2)¥50:VB=-(V1/100*C+B/10<
3001):B=(B+V1/10*C)*VB+30000*(VBXOR1):V1
=0:B=B*-(B<30001)-(B>30000)*30000:IFE=13
THENE=1:D=D+1:IFD=5THEN470
360 GOSUB370:A=USR(0):FORI=0TO1000:I=I-(
PEEK(-1045)=251ORSTRIG(1))*1000:NEXT:A%=
Z:A=USR1(A%):GOSUB80:GOTO290
370 LOCATE2,21:PRINTUSING"#年##月 ";D;E;:P
RINTN$;:LOCATE18,21:PRINTUSING"]¥  #####
00]";C;:LOCATE18,22:PRINTUSING"Y[ #####0
0万円";B;:LOCATE2,23:PRINTUSING"*P ##%";VV
;:LOCATE10,23:PRINTUSING"I##### L##### N
#####";Z(0);Z(1);Z(2);:RETURN
380 A=USR(0):S=STICK(0)ORSTICK(1):VV=VV+
(S=1)*(VV<20)-(S=5)*(VV>1):PUTSPRITE0,(1
0,183),RND(1)*14+2,1:GOSUB370:GOTO380
390 GOSUB90:A%=Z:A=USR1(A%):L=0:GOSUB430
:A$=X$(XV):C$=X$(XV+2):GOSUB440:L=3:GOSU
B430:IFXV=2THEN390ELSEONH-11GOTO400,410
400 A=USR4(0):BSAVEA$+B$+"M"+C$,&HD200,&
HDBC3:OPENA$+B$+C$FOROUTPUTAS#1:PRINT#1,
B,C,D,E,M,MU,VV,V1,Z(0),Z(1),Z(2),N$:CLO
SE#1:GOTO460
410 A=USR4(0):BLOADA$+B$+"M"+C$:OPENA$+B
$+C$FORINPUTAS#1:INPUT#1,B,C,D,E,M,MU,VV
,V1,Z(0),Z(1),Z(2),N$:CLOSE#1:LF=0:GOSUB
370:GOTO460
420 FORI=0TO4:LOCATE11,8+I:PRINTSPC(10):
NEXT:RETURN
430 GOSUB420:FORI=0TO2:LOCATE12,9+I:PRIN
TA$(36+L+I):NEXT:XV=1:GOTO450
440 GOSUB420:FORI=0TO1:LOCATE12,9+I:PRIN
TA$(42+I);:NEXT:A=USR(0):B$=INPUT$(1):PL
AYS$:IFASC(B$)>32THENLOCATE10,3:PRINTA$(
42)"  "B$" ":RETURNELSE440
450 A=USR(0):S=STICK(0)ORSTICK(1):XV=XV+
(S=5)*(XV<2)-(S=1)*(XV>1):PUTSPRITE0,(98
,71+XV*8),15,1:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENP
LAYS$:PUTSPRITE0,(0,200):RETURNELSEIFPEE
K(-1045)=251ORSTRIG(3)THENIFLF=1THENLF=0
:GOTO110ELSEGOSUB80:RETURN460ELSE450
460 A%=Z:A=USR1(A%):GOSUB260
470 A%=Z:A=USR1(A%):LOCATE10,7:PRINT"おつか
れさまでした":LOCATE8,12:PRINT"^_がしゅうりょうしました
":A=USR(0):FORI=0TO1500:I=I-(PEEK(-1045)
=251ORSTRIG(1))*1500:NEXT:X=0:Y=1
480 X=X+Y:Y=Y+(X=1450)*49+(X=1468)*51-(X
=0)*51-(X=18)*49:A%=X:A=USR1(A%):A=USR(0
):IFSTRIG(0)ORSTRIG(3)THEN100ELSE480
490 DATA CD7E003EF121002001001 8CD5600083
E02210000110008080108 00CD4A00EBCD4D00EB1
32310F40D20F1083D20E9C92AF8F71100D219110
0180E1506207EEBCD4D00EB231310F6C50112000
9EB01000009EBC10D20E5C92100D20E320632367
42310FB0D20F6C9
500 DATA,"かめんをスクロール","どうろをしく","せいち","し
ゅうたくちく","しょうぎょうちく","こうぎょうちく","こうえんけんせ
つ","こうみんかんけんせつ","スタジアムけんせつ","はってん","ぜい
りつへんこう","セーブする","ロードする",
510 DATA,":;をスクロール","<=をB<",">}","IJ}K{;
","LM}K{;","NM}K{;","@#C&","@GZC&","スタジ
アムC&","'F","*PQR","HきTむ","+みTむ",
520 DATA"マップ°タイプ°は?"," Wタイプ°"," 大,タイプ°",
" X}タイプ°"," U}タイプ°"," ロードする","メディアは?",
" ディスク"," テープ°","よいですか?"," はじめる"," やり
なおす"," ファイルネーム"," ひともじ"
530 DATA58,7C10BABABA82FE00,59,7C30FEBAA
ABAFE00,60,541CC8545C54BE00,61,ECBAE44A6
ECAEE00,62,48EEB44ABC2C7E00,125,04145EF6
506A8E00,64,28245692242C7600,35,FE92FEBA
FAA6FE00,66,54EEFA6A44AA4A00
540 DATA67,C85CAADC7EE8DE00,38,44EA10EE4
AA4EA00,39,74BA44BA7C2A4E00,70,7E7E545CB
EE4A200,71,FC84FC90FC88C400,72,107C3CFE4
47C7C00,73,287EC85C48487E00,74,10FE8A307
C121E00,75,FE84A890A8C0FE00
550 DATA76,107C28FEAAD6BA00,77,AAFE547C3
8549200,78,007C10101010FE00,42,2A4ECAE44
AEA5A00,80,10FE9A74BA7C1000,81,10FE28BA6
8186E00,82,7C7C547C30284600,43,44EE04EE4
EAAEA00,84,5008C854524 0BE00
560 DATA85,1010109292FE8200,44,BE44BC6C7
C448C00,87,707848707EAAFA00,88,3844BA287
C54FE00,89,7C14FE0C08281000,90,649EEAEE8
8AEEE00,91,66AA7C447CFE2800,92,007C44444
47C4400,93,1010302848448200
570 DATA94,2458C87E48487E00,95,6EFA6E6AF
E6A9A00,123,4C1EE45E4A4EBE00,124,0A7C487
6549A9200
580 DATA97,FF81B9A9B1A981FF,98,70F850F80
E1F0A1F,99,49BA82FEFE44481F,100,F09EC20E
EEF20202,101,F6C600EEBAFE0054,102,F09EB2
F6969282D6,103,FF8199A1A19981FF,104,007F
417D05557700,105,05757707FEFCA0E0
590 DATA106,7CFA83FF81A5FF9F,107,C6AABA8
2FE8080F4,108,D6C6FE808080808A,109,FF81B
99191B981FF,110,0070707007076767,111,003
C7E5A7E667E66,112,FFE718FFE7183C3C,113,0
A0A0A0AF5FF1FE0,114,6C6C6C9707777777
600 DATA115,8801200200400021,116,2042118
440144200,117,FF8DA1DFAB8BE7E7,118,7F6D9
DDDFFFFA5E7,119,4299BD3C3CBD9942,120,215
4024520540225,121,882450801640A4A1,122,0
659324EB315A254,256
610 DATA97,666A6A8B8B6A6A66,98,8262E2C27
252F2C2,99,C2F9F9F9F9F9F9C2,100,F2F9F9F9
F9F9F9E9E9,101,F9F9F9F9F9F9F9F9,102,F9F9
F9F9F9E9E9E9,103,444A4A5B5B4A4A44,104,EE
5E574E5E5E4EFE,105,7F7F5F5F5E4E5E5E
620 DATA106,F2F7F5F5E5E4E4E4,107,F2F7F5F
5F5E5E4E4,108,F2F7F5F5E5E4E5E4,109,CECAC
A2B2BCACACE,110,EEFEFECEFEFEFECE,111,FEF
EFEFECEFEFECE,112,FCCFFEFCCEFEFECE,113,7
E7E7E7EFCFCCECE,114,7E7E7EFCFCFEFECE
630 DATA115,BEBEBEBEBEBEBEBE,116,C2C2C2C
2C2C2C2C2,117,EEECE2E4ECECF2E2,118,F4F5F
4F4F4E4F4F4,119,CFCF2F3E3E2FCFCF,120,5C5
2525C5C525C52,121,5757575757575757,122,A
8A8B6A8B8A6A6A6,257
```

Fighting Heroes ファイティング・ヒーロー

MSX2/2+VRAM64K by DC-SOFT

▶遊び方は39ページ

■ファイル解説

FH2．BAS……起動用BASICファイル

FH2．OBJ……メインプログラムのマシン語ファイル(B000～)※カッコ内は16進

SFH2．OBJ……初期設定用マシン語ファイル(A900～)

FBIOS．OBJ……サブルーチンのマシン語ファイル(A000～)

FCHARA．DAT……スプライトデータファイル

FPHONT．GRP……画像データファイル

FPHONT．PAL……パレットデータファイル

FH2．DAT……ユーザーデータ(このファイルがないときは新たに作成される)

■データエリア

9000　スプライトデータ(パターン)

9A00　スプライトデータ(カラー)

B200　メッセージデータ1

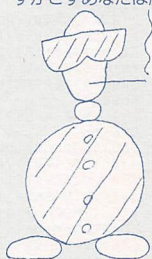
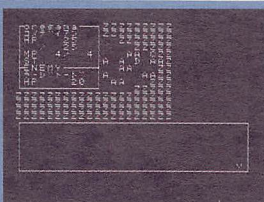
C356　メッセージデータ2

CF3A　効果音データ

D000　背景のパターン配置用データ

D200　BGMデータ　(O)

プログラマからひとこと　プロコンでお会いしよう

どうも、初採用のDC－SOFTです。このゲームの売りはなんといっても、本来なら1人で遊ぶパソコンが多人数で遊べることでしょう。例えば、昔の友人たちが久しぶりに集まり、ワイワイ騒いでいるときなどに有効です。いくら久しぶり再会したからといっても、やはり話題がなくなってきます。ましてや、昔のしがらみからケンカになることも……。そんなとき、すかさずあなたは胸のポケットから1枚のフロッピーディスクを取り出し、MSX2に電源を入れます。そして一言、「これで決着をつけよう」。これでもうあなたはみんなの尊敬の的。さらに、もしその中に女の子がいれば、その子はもうあなたのトリコとなってしまうでしょう。何だか某ブルーワーカーの広告みたくなってしまった。では、プロコンでお会いしよう。

DC－SOFT　兵庫・17歳

TERACO QUESTⅡ テラコ・クエスト・ツー

MSX MSX2/2+RAM32K by あっちゃん

▶遊び方は40ページ

このゲームは、ゲームを始める前にデータセーブ用のファイル("1.DAT"～"4.DAT")を作らなくてはいけません。かならず別のディスクにコピーしてそれを使い、付録ディスクには書きこみをしないようにしてください。

■ターボRの場合

1．LOAD"TERACO．FD9"でメインプログラムをロードする

2．MERGE"TERACO．TUR"で差分プログラムをマージする(マージし終わったら、"TERACO－R．FD9"など、別のプログラム名でセーブしておくとよい)

3．プログラム実行後のメニューで「FILE　SET」を選ぶ

4．以後遊ぶときははマージしたあとのプログラム"TERACO－R．FD9"などをロードして遊ぶとよい

■MSX、2、2+の場合

1．"TERACO．TUR"をロードする

2．プログラム中の「_PAUSE」文を削除する

3．てきとうなファイル名でアスキーセーブする(たとえば、SAVE"TMP"，A)

4．メインプログラム"TERACO．FD9"をロードする

5．さきほどセーブしたプログラムをマージする(前の例でいればMERGE"TMP")

6．キーボードから「CLS：DIM IT(16)：GOTO 2705」と入力してリターンキーを押す

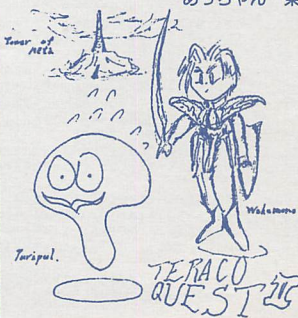
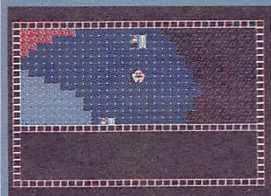
7．「しょきかします」で、「よろしい」を選ぶ

8．メニューに戻ったら初期化は終了

9．以後はもとのメインプログラム"TERACO．FD9"をロードしてゲームをする　(O)

プログラマからひとこと　夢を現実にする最良の手紙

そう、あれは1986年のことだった。あの頃は、僕もRPG音痴で実際にファミコンでRPGをしたことはないのにノート等に幼稚な絵や字をならべ、「カミコンだ～」などと、アホなことをやってたもんだ。その後、ちょっと進化し、ゲームブックを自分でつくるようになった。自慢じゃないが、今思うと、当時の(今もだが)僕は、幼い頃、いろいろな修羅場を乗り越えて来たせいか、想像&創造力が豊かだった。そのため、ゲームブックの出来も、悪いものではなかった。話は1989年へと移る、8月13日作曲家の父はこういった。「プログラムを作るのなら、あのMSXをおまえにやろう」と。父は日本人初の"ロスでのレコーディング"そして"ダイレクトカッティング"という偉業をなしとげた人物。僕が小1の頃はMSX(今はPC)とギターでよく作曲してた。しかし、小3の時、別居すると同時にMSXは売ってしまった。そのMSXを、返してもらって、僕にくれたのだ。こうして少年は、夢を現実にする最良の手段を手にした。ちなみに彼が、小4の時作ったゲームブックの名は、「TERACO　QUEST」だった……。

あっちゃん　東京・14歳

THINFAT スイン・ファット

MSX 2/2+ VRAM64K by FRIEVE

▶遊び方は41ページ

■ファイル解説

THINFATØ.FD9……起動用・初期設定プログラム

THINFAT1.BAS……BASICのメインプログラム

THINFATØ.DAT……マップの表示ルーチン(DDØØ~DD4Ø)※カッコ内は16進表記のアドレス

THINFAT1.DAT……SCREEN2のVRAMをセーブしたBSAVE形式ファイル(ØØØØ~37FF)

THINFAT2.DAT……MAP、敵のBSAVE形式ファイル(4ØØØ~733C)

THINFAT3.DAT……VRAMのスプライトジェネレータテーブルのBSAVE形式ファイル(38ØØ~3D8Ø)

THINFAT4.DAT……PSG音源演奏ドライバ、BGMデータ(C1AF~D47F)

THINFAT5.DAT……FM音源用ドライバ、BGMデータ(9DAF~CEE1)

THINFAT6.DAT……スロットチェック・BIOS転送マシン語ファイル(C8ØØ~C8A2)

THINFATU.DAT……ユーザーデータファイル。ないときは作られる

■USR関数

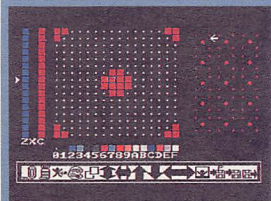
USR(Ø)……マップ表示

USR1(n)……nに対応するBGM演奏(n:254=演奏チェック、255=停止)　(O)

プログラマからひとこと

感動することを保証

いやー、よかったよかった。1991年8月に作り始めて12月投稿、1992年3月号でボツを知る(ファンダムスクラムをみよう)。その後2度の改良、再投稿によって、6か月おくれてやっと採用。本来これが僕のデビュー(?)作になる予定だったのに……ブツブツ。でもあの時採用されていたら、きっと悔いの残るものになっていたと思うので、今としてはこれでよかったんだと思います。ところで、話と口調がかわって、このゲーム、クリアしろよ。せっかく2時間でクリアできるように作りかえたんだから／　感動することを保証……できないけどクリアしたら喜べるはずだぜ／　僕になにかいいたかったら「三重県安芸郡安濃町荒木234　小林由幸」へ。気に入った人にはBGMのアレンジバージョンでも送ることにしよう。でも悪用するなよー。今、テスト中だけど、生きながらにして地獄をみています。天国のかげすら見えません。僕には社長になるとゆう野望があります。さいごに、かずは本当に太っている／

FRIEVE　三重・15歳

S・S・T エス・エス・ティー

MSX 2/2+ VRAM64K by PSYZANSU SOFT

▶遊び方は42ページ

■ファイル解説

S・S・T.FD9……プログラムのBASICファイル

ニセSC4.BAS……作成したデータをニセSCREEN4で読みこむためのBASICファイル(来月収録予定)

以下、SAMPLEという名前でセーブしたときにできるファイルの説明。

SAMPLE.SPR……スプライトパターンデータのBSAVE形式ファイル

SAMPLE.COL……スプライトカラーデータのBSAVE形式ファイル

SAMPLE.PAL……パレットデータのBSAVE形式ファイル

SAMPLE.DAT……プログラムセーブを選んだときの、データをBASICのDATA文形式で出力したアスキーファイル

■USR関数について

USR(n)……VDPのみをSCREEN2にする

USR1(n)……n番のパターンをエディットエリアに表示

USR2(n)……スプライトカラーテーブル(&H1CØØ~&H1DEØ)をVRAMの空きエリア(&H4ØØØ~&H41EØ)にコピーする

USR3(n)……n番のスプライト面への色つけ

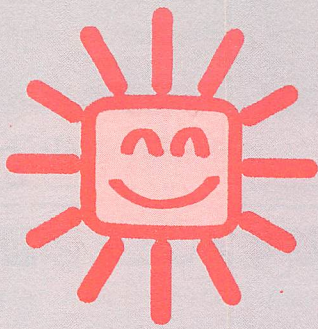
USR4(n)……n番のスプライト面に表示されるスプライトパターンの重ね合わせとECビットのON、OFF

USR5(n)……カラーテーブルへの色つけ　(O)

プログラマからひとこと

使ってみてください

この作品は時間に余裕があるときに少しずつ作ってやっとこさ完成した代物(しろもの)です。マニュアルを書くのも、ワープロなんて便利なものは持ってないので「こんなことなら日ペンのペン習字でもやっていれば良かったぜ」と思いながら書きました。さて、俺が買ったMSXは、カシオのMX−10に、サンヨーのPHC−23といった低価格マシンだったりします。現在のturbo Rは値段が高くて手が出ません。あの機能であの値段は安いけれど、グリコのお菓子のようにおまけばっかで、基本はどうでもというう気がします。もし、次期MSXが出るならプログラミングできるゲームマシンといったようなシンプルな機械でもいいんじゃないかと思っていたりする次第です。が、しかし、うだうだいっても始まらないわけで、とりあえず今のMSXを使いこなしたい人は、どうぞこの「S・S・T」を使ってみてください。

PSYZANSU SOFT　山形・20歳

あしたは晴れだ！

今月のテーマ

初心者だった頃のわたし

パソコンに初めて触ったときって、今でも鮮明に思い出せる。初めてチョンボしたときは、今ではもう笑い話である。

初心者の頃ってＩＮＰＵＴ文で入力したものを、ＰＲＩＮＴ文で表示させるプログラムを作ったりしなかった？　わたしはしたなあ。

●僕が初めてパソコンに出会ったのは小学５年生のときだった。もちろんＭＳＸです。それから４年が過ぎ、やっと買ったのはＡ１ＳＴ。ちなみに在庫がなかったため展示品を５千円引きで買ってきた。家に帰りコンセントを差しこんで電源を入れると夢にまで見たＭＳＸの画面が！　しかし、いくらまってもＭＳＸの文字が消えず、よく見ると「Password：」の文字が。買った店に電話をしても「知りませんね」のひとこと。２日後、やっとＢＡＳＩＣ入門のなかにパスワードの解除のやり方がのっているのを見つけ、やっと事件はおわりました。そこで教訓。安くても展示品を買うなよ。＝宮城県・川村信男（15歳）

へー、それは災難だったね。誰かが展示品だったＭＳＸにパスワードをセットしてしまったわけだ。ひょっとしたら、信男クンとおなじように今、買ったＭＳＸにパスワードがセットしてあって四苦八苦している読者がいるかもしれない。そんな目に会っている人のためにパスワードを解除させる方法を書いておくと、まず、ＧＲＡＰＨキーとＳＴＯＰキーを押しながら電源を入れる。パスワードをスキップしてＢＡＳＩＣ画面になるので、

```
SET PROMPT"Ok"
```

か、

```
SET TITLE""
```

を実行すればパスワードは解除されるよ。

くれぐれも展示品のＭＳＸにパスワードをセットしないように！

●私だけでなく、すべてのユーザーにいえるのかもしれないが、初心者がつまずくものが３つある。それは配列変数、スプライト、サウンドだ。今、これを読んでいる上級者もいずれひとつは当時、わけがわからなくてつまずいた経験があるはずだ。私の場合は文法書を読んでもわからないとき、とにかくサンプルプログラムを実行したことがある。それによってなるほどと理解した。今思うと、サンプルプログラムって本当に重要な役割を持っているようだ。＝埼玉県・ＫＥＹＳｉＤＥ（17歳）

スーパービギナーズ講座担当者のＭＯＲＯに、「いまのグラフィック入門シリーズがおわったら、次はサウンド関係のことをするんでしょ？」と聞いたところ、「いや。だってオレ、サウンド関係は苦手なんだよ」といっていた。こんな「上級者」もいるのです、みなさん。なにも上級者がすべてのことをくわしく知っているわけじゃないものねえ。

たしかに、ＢＡＳＩＣなどを勉強するのにサンプルプログラムがあると、とても便利だと思う。文法書を読んだだけでは、「ふーん、そうか」って思うだけで、サンプルプログラムを打ちこんで試したりしてみると「おお、なるほど」って思うからね。

●あれは忘れもしないパソコン買いたてで右も左もわからなかった頃、某雑誌にペンギンがスキーをするゲームのプログラムが載っていました。「これは面白そうだ！」と思った私は、今なら10分くらいで打てそうなゲームを１時間以上かけて打ちこみました。ところが、動かし方がわかりません。いろいろキーを押してみましたが、何も起こりませんでした。仕方なく、泣く泣くリセットしましたが、今思えば行の最後でリターンキーを押していなかったような気がします。＝石川県・ろんぐＴＥＡＭ（18歳）

初心者の失敗の定番といえるのが「プログラムを打ちこんでみたものの動かなかった」というものである。そこにはいくつかのストーリーがあり、そのひとつがろんぐＴＥＡＭの失敗談だろう。そのむかしのファンダムの１画面プログラムのリストには、行の最後にリターンキーのマークを付けていた。それはこういう初心者対策だったのだ。

じつはわたしも似たような経験があって、３時間ぐらいかけて５画面分ぐらいのリストを打ちこんでみたものの、セーブの仕方がわからず、電源を切ってしまったというもの。３時間かけて打ちこんだものがパア。あのときのむなしさといったら……。

●今もじゅうぶん初心者かもしれないが、５年前私が"超"初心者だったころ大変な無駄金を使ってしまった。というのはＭＳＸ＝パソコンと軽い気持ちで莫大な量の、ＭＳＸに関係ないパソコン雑誌、パソコン専門誌など、パソコンに関する本を手あたり次第購入しては読んでいた。そしてパソコン誌の購入に暴走すること６か月、ひたすら金を使い、６か月目にしてＭファンにめぐりあえたのだ。そして今までの苦労（？）は80パーセント水の泡となり一時、精神的ダメージと金銭的ダメージのＷパンチに襲われた。＝香川県・横井達（？歳）

だれでもパソコンを手に入れた頃はやはり、いろいろな雑誌を買いまくると思う。そして、そのうちに気に入った雑誌が見つかるものだ。横井クン、無駄なことをしたと思って悔やんではいけない。なんたって、Ｍファンに出会えたのだから！　それからはやく金銭的ダメージから回復するように。今なら『スーパープロコレ３』が発売中です（ＣＭ）。

●友達がＭＳＸを買って、某マイコンＢＡＳＩＣマガジンに載っている相撲ゲームを打ちこみました。僕はそのゲームが気に入ったので、ＭＳＸごと借りました。家で力士のデータを最新のものに書きかえて、前のデータの入っているテープの上に重ねてセーブしました。するとノイズが入ってセーブされたらしく、もう一度ロードするとロードできない。友達にいったら「こわれた」とかいって大さわぎ。そのころ僕は「ＣＬＯＡＤ？」の存在を知らなかったのだった。これを教訓としてＭＳＸ２を買ってテープで１年半すごし、晴れてフロッピードライブを買い、今のところ大きな失敗もなく来ているが果たして……。＝岐阜県・加藤俊之（17歳）

う〜ん、「ＣＬＯＡＤ？」（シーロードベリファイ）とはなつかしいコマンドだ。テープユーザーだった人なら知っているよね。テープからプログラムをロードするコマンドが「ＣＬＯＡＤ」で、メモリ上に残っているプログラムが正確にセーブされているかどうか調べるコマンドが、「ＣＬＯＡＤ？」（シーロードベリファイ）である。加藤クンの失敗は「ＣＳＡＶＥ」のあとに、「ＣＬＯＡＤ？」をしなかったことと、前のプログラムに重ねてセーブしたことだと思うぞ。

●プログラム人生９年目の者としてのアドバイスはとにかく知っている命令を使って、何かを作る事です。そして、どうしても必要になったらその命令をおぼえる。そうやって１つ１つこなしていくのが、ＢＡＳＩＣ、マシン語、ｅｔｃ．何にでも共通する事です。＝北海道・小林奈翁（18歳）

「知っている命令を使って、何かを作ること」という小林クンの意見に共感。また、知らない命令をどんどん使っていくのも大事で、とにかく、パソコンに触りはじめた最初の頃は、がむしゃらにキーボードに触れていくことが大切だ。

パソコン初心者の頃って、ほとんどなにも知らないから画面の色を変えるだけで喜んでいたりしてさ。そして次第にステップを踏むにつれ、もっとパソコンと高レベルでのコミュニケーションがとりたくて、のめりこんでいく。だからこいつはおもしろいんだよね。

（ち）

11月号のテーマは？

11月号の発売日は10月８日。季節は秋に移り、読書の秋にちなんでテーマを「心からすすめる１冊」にする。キミがいままで読んだ本のなかで、他人にすすめる気に入った本のタイトル、作者名、その本をすすめる理由を簡潔にまとめて送ってきてほしい。ただし、コミック本は不可とします。

このページは 要♪です。

FM音楽館

今回は、個性豊かなオリジナル曲6作品と、CD人外魔境というラインアップ。投稿作品の技術水準はすっかり高くなっているけれど、作品のおもしろさはまた別の力が働いているなあ。日本のMSXユーザーの音楽レベルは高い。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

楽評：よっちゃん

フレーズの組み合わせとテンポ感

オリジナル

逃げろ!!〜究極の追いかけっこ〜

●みんくると♀(はやせみき) 茨城・18歳

一風変わったオリジナル作品。ゲーム・キャラが追っかけっこをしている様子を描写したものです。こういった曲は、フレーズの組み合わせとテンポ感からできているので、メロディとコードの組み合わせがどうのこうのというのはあまり関係ない。それよりは直観とかイメージで作ることができる。作曲なんてやったことないし……という人でも、ちょっと思いつけばちょこちょこっと作ることが可能なのだ。『逃げろ!!』を参考に、挑戦してみてはどうでしょうか。

```
NIGERO! .FM9

10 _ MUSIC(0,0,3,3,3)
16 _TEMPER (4)
25 FOR I=0 TO 9:POKE&HFA3C+I*16,(IMOD5)+
30:NEXT
30 PLAY#2,"O5V15","V15","T160O6V13","T60
O4S0M200","T160O2S0M400","T60O5"
40 A$="T160@18L8D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>
D<D>D<DL16DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDC8C8R4
>E<E>E<E>E<E>E<E>E<E>A<A>A<A>A<D>D<D>D<D
>D<D>D<G>G<G>G<G>G<G>G<E>E<E>E<E>E<E>E<A
>A<A>A<A>A<A>A<E>E<E>E<E>E<E>E<E>D8D8R4
50 B$="T160@0Q3O6L8AB>CC+D<A>C<GBGAEDR8<
AR8>B>E<B>E<B>E<B>EL32<CDEFGAB>CDEFGABCA
8<A8R4L16AB>CC+D<A>GBABCC+D<A>GBBGAEBGAF
A8A8A8A8BBBBBBBB>L32DEFGAGFEDEFGAGFEL16<
B8G-8AB>CC+D8<D8
60 C$="T160@2Q5L8G<E>G<E>G<E>G<E>G<E>G<C
DR4.F+>A<F+>A<F+>A<F+>AB<D>B<D>B@6O3<AR4
O5Q8B2>Q5L16@5B>B<B>B<B>B<B>BQ8<<@6A2>Q5
@5A>A<A>A<A>A<A>AG4E4R8B8A8D8<@6L8GAB>CD
1000 PLAY#2,A$,B$,C$,B$,A$,C$
1010 GOTO 1000
```

日本風でアンデス風な大太鼓と5音音階

オリジナル

カッパたちの舞踏会

●がんばれ若瀬川 東京・23歳

夏は盆踊りのシーズン、祭り囃子(ばやし)が聴こえてくる。この作品は、「ドン、ドン、ドン」という大太鼓のリズムとペンタトニック(5音音階――ド、レ、ミ、ソ、ラという5つの音だけを使った音階のこと)のメロディの組み合わせが日本風でもあり、アンデス風でもあって、なかなか魅力的です。途中に何回かテンポ・チェンジがあって、リズムのノリの良いパートや、メロディが叙情的な部分が交錯するのもすごく効果的。平沢進氏の『金星』とか『サイボーグ』といったアンデス風味の曲も思い起こさせます。

```
KAPPA   .FM9

100 '************************************
110 '[ KAPPA-TACHI NO BUTOUKAI ]
120 '************************************
130 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
140 CLEAR1000:DEFSTRA-D,T
150 POKE&HFA4C,32:POKE&HFA5C,24
160 '____________________________________
170 TX="T120"
180 TY="T92"
190 TZ="T114"
200 '------------------------------------
210 A1="L16Q3R8.DE8.GA8.>DC8.<AG8.AG8.ED
8.C<A4R8.GA8.GA8.>C<A8.GA8.>CD8.EA4G8."
220 A2="R8.DE8.GA8.>DC8.<AG8.AG8.ED8.C<A
4R8.GA8.GA8.>C<A8.GA8.>CD8.ED4C8."
230 A3="R8.<AA8.GA8.>C<A8.GA8.>CD8.EA4G4
R8.ED8.CD8.EC8.<AG8.GA8.G>C4C8."
240 A4="R8.<AA8.GA8.>C<A8.GA8.>CD8.EA4G4
R8.ED8.CD8.EC8.<AG8.GA8.G>D4C8..."
250 A5="L4Q7CD8E8AEDE8C8<A>CDC8<A8>C<A>C
AFE"
260 A6="DC8<B8>CDEB>DC<AEFDEDC<B"
270 A7="Q3A>EDER8C8D8E8FE<A>EDER8C8D8E8C
<B"
280 A8="A>EDER8D8C8<B8>C<AR8A8A8B8>C<BAR
8E8AR"
290 '------------------------------------
300 BK="Q2A>CDCDC<A>CEC<AG>C<GAG"
310 BL="A>C<A>CE<A>ED<AGA>ECC<AA"
320 BM="Q7AA>EC<AA>C<AGA>EFEECC"
330 BN="<AGAA>CEFEC<AAGAAA2"
340 BO="Q3EAFER8E8F8A8>C<BEAFER8E8F8A8AE
"
350 BP="EAFER8F8A8F8EER8E8D8E8FEER8<A8>E
"
360 '------------------------------------
370 CQ="@18Q8V13CCC16R16@29Q1V5C16C16C8C
16R16@18Q8V13C8C4C8C16R16@29Q1V5C16C16C8
R8@18Q8V13CCC16R16@29Q1V5C16C16C8C16R16@
18Q8V13C8C4C8C16R16@29Q1V5C16C16C16"
380 CR="@18Q8V12CCC16R16@29Q1V4C16C16C8C
16R16@18Q8V12C8C4C8C16R16@29Q1V4C16C16C8
R8@18Q8V12CCC16R16@29Q1V4C16C16C8C16R16@
18Q8V12C8C4C8C16R16@29Q1V4C16C16C16"
390 CS="@18Q8V12CCC16R16@29Q1V5C16C16C8C
16R16@18Q8V12C8C4C8C16R16@29Q1V5C16C16C8
R8@18Q8V12CCC16R16@29Q1V5C16C16C8C16R16@
18Q8V12C8C4C8C16R16@29Q1V5C16C16C16"
400 '------------------------------------
410 DQ="@12Q4V9O1CCC8R16R16R8R8C8C4C8C8R
16R16R4CCC8R16R16R8R8C8C4C8V10C8"
420 DR="V6CCC8R16R16R8R8C8C4C8C8R16R16R4
CCC8R16R16R8R8C8C4C8V7C8"
430 DS="V7CCC8R16R16R8R8C8C4C8C8R16R16R4
CCC8R16R16R8R8C8V8C4V7C8V8C8"
440 '____________________________________
450 PLAY#2,TX,TX,TX,TX,TX,TX,TX,TX,TX
460 PLAY#2,"@3V6O6","@3V3O7","@16V7O6","
@14V7O3","@3V14O3","@3V9","O4"
470 PLAY#2,A1,A1,A1,BK,BK,BK,CQ,CQ,DQ
480 PLAY#2,A2,A2,A2,BK,BK,BK,CQ,CQ,DQ
490 PLAY#2,"","","@6V5"
500 PLAY#2,A3,A3,A3,BL,BL,BL,CQ,CQ,DQ
510 PLAY#2,A4,A4,A4,BL,BL,BL,CQ,CQ,DQ
520 PLAY#2,TY,TY,TY,TY,TY,TY,TY,TY,TY
530 PLAY#2,"V8","V4","@9V10O5","@9V14","
V15","V11"
540 PLAY#2,A5,A5,A5,BM,BM,BM,CR,CR,DR
550 PLAY#2,A6,A6,A6,BN,BN,BN,CR,CR,DR
560 PLAY#2,TZ,TZ,TZ,TZ,TZ,TZ,TZ,TZ,TZ
570 PLAY#2,"V11O5","@2V11O4","V7","V15",
"V15","@9V13","O5"
580 PLAY#2,A7,A7,A7,BO,BO,BO,CS,CS,DS
590 PLAY#2,A8,A8,A8,BP,BP,BP,CS,CS,DS
600 GOTO450
610 '************************************
620 'by GANBARE・WAKASEGAWA (MAY 3,1992)
630 '************************************
```

ずっと聴いているとなんだか気分が高揚する

オリジナル

FIRE DRAGON

●Out of Memory 山口・?歳

オリジナル曲なんだけど、どこかのゲームでボス・キャラの火を吐く龍と戦うシーンに使われている、といわれても納得しちゃう仕上がりです。ドラムとベースは、同じリズムをずっとキープしていて、その上に乗っかるメロディは、同じフレーズを2回ずつ繰り返しながら次第に盛り上がってくる。不気味なメロディもいいけど、ノイズを含んだ音やオーケストラ風の音など、音色の組み合わせが抜群にじょうず。ずっと聴いていると、だんだん気分が高揚してきます。次回は、リズムのないスローなものに挑戦してはどうかな？

```
FIRE    .FM9

10 CLEAR8000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 ' ●●●● @63 set ●●●●●●●●●●
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はい、Orcです。うそです。じつは、Orcはカゼをひいているので、略称「コ」が書いています。まあ、似たようなものです。

ところで、最近のFM音楽館は、オリジナルが優秀で、ふと気づくと採用作はオリジナルばかりになっています。一部の人からは「オリジナル曲は難解なものが多いので、聴きやすいGMをもっと入れて」といわれたりもするのですが、そんなことばとは裏腹にオリジナル作品の一部はそのままGMの名作としても通用するレベルに達してきました。では、今月の作曲者兼プログラマのみなさんのメッセージです。

■逃げろ!!

みんくると♀(はやせみき)「もしやもしやと思いつつ、インターメディアの封を切った感動が今も忘れられません。これからも投稿をいっぱいしますので、どうかよろしくお願いします♡　作品は短いものですが、その中にギッシリつまった(?)コミカルストーリーを、どうぞお楽しみください♡」

☆「FM音楽館」への投稿募集中！応募要項の詳細は81ページ

```
30 DIM A%(15)
40 FOR S=4 TO 15:READ A$:A%(S)=VAL("&H"+
A$):NEXT
60 ' ●●●● VOICE COPY ●●●●●●
70 _VOICE COPY (A%,@63)
80 ' ●●●● Voice data ●●●●●●
100 DATA 0124,000C,0,0
110 DATA 05A1,01F0,0,0
120 DATA 0051,1363,0,0
170 '●●●● voice set ●●●●●●●
180 _VOICE(@63,@63,@63,@63,@63,@63):DEFS
TR A-Z:DEFINT W
190 '●●●● Drums ●●●●●●●●●●●
200 '**** @Drum ****
210 Z="@30O3B":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":
D=Z+"32":Z="@31O2A":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R
16":K=Z+"32"
220 '**** PSG    ****
230 SOUND7,49:SOUND6,17:Z="SM5000C":A=Z+
"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+"32":Z="SM050C"
:H=Z+"4":I=Z+"8":J=Z+"16":K=Z+"32"
250 HH="S1M290L8CFCFCFCFCFCFCFCF"
260 Z="S!":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+
"32":Z="B":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R16":K=Z+"
32"
270 '**** NORMAL ***
280 Z="S!":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+
"32":Z="B":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R16":K=Z+"
32"
290 G0="V15@V127"
300 G1=H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+B+B+B+B
310 G2=H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+B+B+B
+B
320 G="Y24,50BM4Y24,90SM!4":GG=G+G+G+G
330 SB="@23V15@V127Q5O2L8EEB+E>D<EB+EEEB
+E>D<EB+E"
340 '●●●● MML ●●●●●●●●●●●●●
350 A0="V15@V121O5L8"
360 B0="V15@V117O4L8"
370 C0="V15@V116O3L8"
380 D0="V15@V101O2L8"
390 E0="V15@V127O4L8"
400 F0="V15@V127O5L8Q3"
410 A1="@43Y2,35L2AG+D+D4"
420 A2="@2L2AG+D+D4"
430 B2="@63Y2,10@V127Q7L2AG+D+D4"
440 A3="V15@43Y2,10L2BA+E+E4"
450 A4="@2L2BA+E+E4"
460 B4="@63@V127Q7L2BA+E+E4"
470 A5="@43L4CC+DD+EF@63V10DD8"
480 A6="@63L4A.C&C.G+.C&C8"
490 A7="@63A.C&C.G+.E&E8"
500 A8="@63A.C&C.G+.>C&C8<"
510 M0="@6V15@V127O5L8E4C16R16C16R16C16G
4C16R16C16R16C16DEG+A4"
520 AA="@43L4CC+DD+EF@63V8DD8V15"
530 '●●●● DELAY ●●●●●●●●●●●
540 D="R16":E1=D+A1:E3=D+A3:E5=D+A5:E6=D
+A6:E7=D+A7:E8=D+A8:EA=D+AA
550 D="R8":F1=D+A1:F3=D+A3:F5=D+A5:F6=D+
A6:F7=D+A7:F8=D+A8:FA=D+AA
560 '●●●● DETUNE ●●●●●●●●●●
570 POKE-1492,60  'ch.1
580 POKE-1476,40  'ch.2
590 POKE-1460,20  'ch.3
600 POKE-1444,70  'ch.4
610 POKE-1428, 5  'ch.5
620 POKE-1412,35  'ch.6
630 '●●●● TEMPO ●●●●●●●●●●●
640 T="T200":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
650 '●●●● PLAY ●●●●●●●●●●●●
670 PLAY#2,"","","","","",SB,GG
680 PLAY#2,"","","","","",SB,GG
681 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0
690 PLAY#2,A5,A5,F5,A5,E5,SB,GG
700 PLAY#2,AA,AA,FA,AA,EA,SB,GG
710 PLAY#2,A1,A1,F1,A1,E1,SB,GG
720 PLAY#2,A2,A2,B2,B2,E2,SB,GG
730 W=W+1:IFW<2THEN710
740 W=0
750 PLAY#2,A3,A3,F3,A3,E3,SB,GG
760 PLAY#2,A4,A4,B4,B4,E4,SB,GG
770 W=W+1:IFW<2THEN750
800 PLAY#2,A6,A6,M0,A6,E6,SB,GG
810 PLAY#2,A7,A7,M0,A7,E7,SB,GG
820 PLAY#2,A6,A6,M0,A6,E6,SB,GG
830 PLAY#2,A8,A8,M0,A8,E8,SB,GG
840 W=0:GOTO690
```

記憶をたよりにスケッチしたうろ覚えの曲

オリジナル?

東風?

●UP's ブランド大和広幸 沖縄・17歳

今回大笑いしたのが、この作品。すごくおかしい。うろ覚えの曲を、「こんな感じだったっけ」とか思い出しながら作ったら、雰囲気とか曲の進行とかは原曲に似ているけれどぜんぜん違う曲ができあがった、という代物。記憶をたよりに似顔絵をかくのに似てるけど、できあがりがこの作品ほどおもしろくなることは少ない。パロディとして、意識的に「もとに似てるけど違う」おもしろさを追求した作品としては、モンティ・パイソンの連中がビートルズをコケにした『ラトルズ』のビデオを推薦しておきましょう。

```
TONGPOO .FM9

10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR1500:DEFSTRA-Y:DIMA(16),B(16)
30 '—— MELODY ——————————————
40 A(0)="T152@4Q2V15L16O6":B(0)=A(0)+"<"
50 A1="AG+GF8EF8G":A=A1+"2":A(1)=A+A
60 B(1)="R64"+A+A1+"4"
70 A(2)=A+A1+"8@24V12Q8L8DFG"
80 B(2)="R64"+A(2)+"16.."
90 A(3)="A4.>C<GAECD4DCDEFG"
100 A(4)="A4.>C<BGEBA2&A@22AB>C"
110 A(5)="D4.FEC<G>C<A4AGADFA"
120 A(6)="G4GFGADB-A2&A@24DFG"
130 A(7)="G4GFGACED2&D@24DFA"
140 A(8)="G2&GACED2&DDFA"
150 A(9)="G2&GFDB-A2@22L4A>C"
160 A(10)="L2D<G4>C4<AF"
170 Y="@59Q5L8V11AV12AV13AV14AV15A"
180 A(11)="G1@59Q5L8<<"+Y+"V12>>@24Q8DFG
"
190 A(12)="G4GFGACED2&D"
200 A(13)="R1<<"+Y+"V12>>@24Q8DFG"
210 A(15)="G4GFGA>CED2.&D"
220 FORZ=3TO15:B(Z)="R32"+A(Z)+"16."
230 NEXT
240 A(14)=A+A1+"8@24V12Q8L8DFA"
250 B(14)="R64"+A(14)+"16.."
260 '—— ARPEGIO ——————————————
270 CA="T152@14Q8V12L16O5"
280 C="CDEG>C<AFD":CB=C+C+C+C
290 C="DEFA>D<B-GEDFA>DFD<B-G":CC=C+C
300 '—— CHORD ————————————————
310 DA="T152@2V10L1O5"
320 DB="B-A":EB="GF":DC="GA":EC="EF"
330 DD="GF":ED="ED"
340 D=Y+"@2V12Q8L1O5"
350 DE="F2G2O1"+D:EE="D2E2O2"+D
360 DF="V13@14L8>CD<A>C<GAEGDE<B->DEFGF"
370 DG="V12@5<AB->CDL32DEFGAB->CD<DEFGAB
->CD<<<<<":EF="R32>"+DF
380 EG="R32"+DG+D:DG=DG+D
390 DH="A2.B-4&A2.B-4":EH="E2.>D4C+2."
400 '—— BASE —————————————————
410 FA="T152@5V13O3":FB="R2.C4R2.C4"
420 F(3)="@10V15L8<F>F<F>F<E>E<E>E<D>D<D
>D<D>D<D>D"
430 F(4)="<F>F<F>F<G>G<G>G<A>A<A>A<A>A<A
>A"
440 F(5)="<B->B-<B->B-C>C<C>C<<A>A<A>A<F
>F<F>F"
450 F(6)="<G>G<G>G<G+>G+<G+>G+<A>A<A>A<A
>A<A>A"
460 F(7)="<G>G<G>G<E>E<E>E<D>D<D>D<D>D<D
>D"
470 '—— DRUMS ————————————————
480 GA="T152@A12V8"
490 G="B!H8H16H16B!S!C!8H16H16B!H8H16H16
C!S!4":GB=G+G:G1="V15MSH8MSH8MSH8MSH8"
500 G="B!H8H16H16B!S!C!8H16H16":GD=G+G+G
+G:GC=G+G+G1+"BC4BC4V8"
510 '—— PLAY —————————————————
520 PLAY#2,A(0),B(0),CA,DA,DA,FA,GA
530 PLAY#2,A(1),B(1),"","","",FB,GB
540 PLAY#2,A(2),B(2),"","","",FB,GB
550 GOSUB800
560 PLAY#2,A(6),B(6),CC,DC,EC,F(6),GC
570 GOSUB800
580 PLAY#2,A(7),B(7),CC,DD,ED,F(7),GC
590 GOSUB840:GOSUB800
600 PLAY#2,A(12),B(12),CC,DD,ED,F(7),GC
610 PLAY#2,"","",CC,"","",F(3),GD
620 PLAY#2,"","",CC,"","",F(7),GD
630 PLAY#2,"","",CC,DF,EF,F(5),GD
640 PLAY#2,A(13),B(13),CC,DG,EG,F(7),GD
650 GOSUB800
660 PLAY#2,A(7),B(7),CC,DD,ED,F(7),GC
670 GOSUB840
680 PLAY#2,A(0),B(0),CA,DA,DA,FA,GA
690 PLAY#2,A(1),B(1),"","","",FB,GB
700 PLAY#2,A(1),B(1),"","<V15","",FB,GB
710 PLAY#2,A(1),B(1),"",DH,"V15",FB,GB
720 PLAY#2,A(14),B(14),CC,DH,EH,FB,GB
730 GOSUB840:GOSUB800
740 PLAY#2,A(6),B(6),CC,DC,EC,F(6),GC
750 GOSUB800
760 PLAY#2,A(7),B(7),CC,DD,ED,F(7),GC
770 PLAY#2,A(7),B(7),CC,DF,EF,F(7),GD
780 PLAY#2,A(15),B(15),CC,DG,EG,F(7),GC
790 GOTO520
800 PLAY#2,A(3),B(3),CB,"","",F(3),GD
810 PLAY#2,A(4),B(4),CB,"","",F(4),GD
820 PLAY#2,A(5),B(5),CC,DB,EB,F(5),GD
830 RETURN
840 PLAY#2,A(8),B(8),"",DA,DA,F(3),GD
850 PLAY#2,A(9),B(9),"","","",F(4),GD
860 PLAY#2,A(10),B(10),"",DB,EB,F(5),GD
870 PLAY#2,A(11),B(11),"",DE,EE,F(6),GC
880 RETURN
```

途中でリズムの表裏がひっくりかえる

オリジナル

READY

●ARTISの弟 愛媛・13歳

短い曲なんだけど、たいへん印象的なので採用しました。メロディは、「ゴジラ」などで有名な伊福部昭を少し軽くした感じ。曲のサビの仕掛けのところが、いちおうイン・テンポで4分の4拍子で割り切れる勘定になっているんだけれど、「タタタタ・ターン」となるところで1回リズムの表裏がひっくりかえるので、「アレッ」と感じさせるのがポイントです。意識的にやってるとすればそうとうな技巧派ですが、きっとなんとなくそうなったに違いない。成り行きでいつのまにかプログレ風変拍子になってるのがおもしろい。

```
READY   .FM9

10 CLEAR10000:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
:DEFSTRA-F
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

■カッパたちの舞踏会
がんばれ若瀬川「かなり手抜きで、プログラムがむちゃくちゃです。テクニックも何もありません。曲の雰囲気を楽しんでいただければ、と思います」

■FIRE DRAGON
Out of Memory「ひまつぶしに5分で作った超大作。いったいこの曲のどこがよかっのか？　もっとほかにいい曲があったのに」

■東風?
UP'sブランド大和広幸「今どき@63もYコマンドもデチューンも使われていないこの作品が採用されたのがじつに不思議。チャイムやアルペジオがうるさいが構成とノリの良さでカバー、といった感じです」

■READY
ARTISの弟「採用していただくとは思ってもいませんでした。ドラムが貧弱だし、曲がとても短いからです。いちおう工夫したところは音色ですが、この曲によくあっていると思います。最後にYコマンドを使用させていただ

```
20 DIMA%(15):FORI=0TO15:READA$:A%(I)=VAL
("&H"+A$)
30 NEXTI
40 DATA 0000,0000,0000,0
50 DATA ACE1,E035,0000,0
60 DATA 5ED4,2AC7,0080,0
70 DATA 2AA3,00CD,0000,0
80 CALLVOICE COPY(A%,@63)
90 CALLVOICE(@5,@63,@3,@45,@24,@14)
100 CALLTEMPER(6):CALLTRANSPOSE(-680)
110 AA="V15L8AB>CDEDCD<":A(1)=AA+"A.R4":
A(2)=AA+">E2R4<"
120 A(3)=A(1):A(5)="B16B16>C<BAGA16B16R8
R1R2":A(4)=A(2)
130 A(6)="Q4>CCCC<Q8F2L16FGABL8>C<BA>DG4
&G.<"
140 A(7)="L32FF-EE-DD-CC-L8"
150 A(8)="<FFF4GGG4AAA4BBB4>"
160 BB="L8O5CDEFGFEF":B(1)=BB+"C4CDEFC4"
:B(2)=BB+"A2CDE<B":B(4)=BB+"A2CDEF"
170 B(3)=B(1):B(5)="F16F16EFGAG16F16V15G
16G16FA4GFGEDEFG4V13"
180 B(6)="Q4EEEEQ8A2L16AGFE":B(8)="R2L8C
CC4DDD4EEE4"
190 CC="AAF8AAF8":CA="Y37,24Y21,32Y21,29
Y21,27Y21,25Y21,23"+CC+CC:C(1)="L16"+CA+
CA
200 C(2)=CA+"AAF8"+CC:C(3)=C(1):C(4)=CA+
"AAF8F8A8>C8E8<"
210 C(5)=CC+"AAAAR8R1R2":C(6)="L8Q4FFFFQ
8C2L16CDEFR1":C(7)=A(7)
220 C(8)="R1L8FFF4GGG4"
230 DD="L8AAAG#AFGA":D(1)=DD+"A2.R4"
240 D(2)=DD+">F2<R4":D(3)=D(1)
250 D(4)=D(2):D(5)=B(5):D(7)=A(7)
260 EE="L4FFL8FFF16F16":E(1)=EE+"R4F4FFG
A"
270 E(2)=EE+"F4FFF16F16":E(3)=E(1)
280 E(4)=EE+"R4F16F16FA4"
290 E(5)="V5F1>G1F2":E(6)="Q4EEEER2.<"
300 FF="M16M16C8":FH="S16S16C!8":FA=FF+F
F+FF+FF
310 F(1)="y22,25Y23,150Y24,175Y38,5Y39,3
Y40,5"+FA+FA:F(2)=FA+FF+FF+"C8C8C8"
320 F(3)=F(1):F(4)=F(2):FB="S16S16S16S16
"
330 FC="V3S16S16V7S16S16V11S16S16"
340 FD="M16M16SC!8C8C!8H!16S8HS8SC!16"
350 F(5)=FC+"H!16C!16"+FC+FH+FH+FH+FH+FD
360 F(6)="S8S8S8S8V8"+FB+FB+"V3C16V7C16V
11C16C!16"+FA
370 FE="SB8SB8CS8R8"
380 F(8)="V3"+FE+"V7"+FE+"V11"+FE+"V15"+
FE+"V12"
390 T$="T180V12":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T
$,T$
400 FORI=1TO8
410 PLAY#2,A(I),A(I),B(I),C(I),D(I),E(I)
,F(I)
420 NEXT:GOTO 400
```

トライアスロンなみに頑張っている名曲

オリジナル

BEAT-R

●みそねこ−P　群馬・17歳

このリズムは、トライアスロンなみに頑張っている。16分音譜のひっかけで、メロディやアクセントの位置をずらしていくやり方は、フュージョン以降あたりまえのものになったけど、カッコよく決めるのはなかなか難しいっす。この曲はリズムの決めのバランスもじょうずだし、音色のかけひきも、きつい音色・柔らかな音色の組み合わせがすごくうまくいっている。エンディング前のフワフワした音色には驚きました。GANPの作品もよく研究して、テクニックを身につけています。ちなみにOrcがすごく気に入っている。

```
BEAT-R  .FM9


10 '────── BEAT-R
20 CLEAR9999:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEF
STRA-X:DIMX%(15),Y%(15):FORZ=5TO13:READW
:X%(Z)=VAL("&H"+W):NEXT:FORZ=5TO13:READW
:Y%(Z)=VAL("&H"+W):NEXT:SOUND7,49:SOUND6
,18
30 DATA 12,?,?,80E3,FF83,?,?,4061,FF75,9
,?,?,D1,92,?,?,2167,5BF
40 '────── MML
50 T="T144"
60 Q0="L8D#16D#R8C#.CC# R16D#R16C#C16CC#
16C#CC#"
70 Q1="V13Y32,32@12Q6O5L16RB-8.&Y16,60&B
-&Y16,48&B-&Y16,60&B-&Y16,48&B-&Y16,60&B
->C#4C8.&Y16,98&C&Y16,86&C&Y16,98&C&Y16,
86&C&Y16,98&C"
80 Q2="V12Y33,32@12Q6O5L16RR24B-8.&Y17,6
6&B-&Y17,54&B-&Y17,66&B-&Y17,54&B-&Y17,6
6&B->C#4C8.&Y17,104&C&Y17,92&C&Y17,104&C
&Y17,92&C&Y17,104&C"
90 Q3="@12Q6Y34,32O5L16V12RD#8.&Y18,160&
D#&Y18,148&D#&Y18,160&D#&Y18,148&D#&Y18,
160&D#F#4F8.&Y18,212&F&Y18,200&F&Y18,212
&F&Y18,200&F&Y18,212&F"
100 Q4="@12Q8O5L16D#C#L24D#<B->FC#F#D#FC
#D#<B->FC#F#D#G#FA"
110 Q5="Q7L8O6F#2.Q4F#G# Q7B-2>C4C#4 Q4C
<G#Q7D#2Q4D#F Q7F#4Q4B-Q7G#4Q4F#Q7"
120 Q6="B-2.Q4B->C Q7C#2D#4F4 Q4D#C#Q7C2
. Q4D#C#Q7C4Q4FD#Q7"
130 Q7="L16O2Q6D#8D#D#>D#<D#R16D#Q4D#8>D
#8<D#8F8 Q6F#8F#F#>F#<F#R16F#Q4F#8>F#8C#
8<F#8 Q6G#8G#G#>G#<G#R16G#Q4G#8>G#8<"
140 Q8="Q4F#FQ7D#4Q4G#F#Q7F.Q8B-1...&B-"
150 Q9="@10L16Q8O7B-D#F#B->D#<FG#>C#F<F#
B>D#F#<G#>C#"
160 QA="D#>D#16D#<B-.D#B->D#<"
170 QB="AA>A16AE.C#<A>C#<"
180 A0="Q6@6V14O3L16G#AB-<B->C#8<B-"
190 A1="V11R@63Q3O5"+Q0
200 A2="RD#16D#R8C#.CC# R16D#R16C#C16C16
C#CC#D#"
210 A3="RD#16D#R8C#16C#CC# >D#R16C#R16<A
RQ8V15L16@V38A@V54A@V68A@V84A @V94A@V106
AL32@V112A@V118A@V124A@V127A"
220 A4=Q1+"<B-4G#4"
230 A5="B-8@63Q3V12O5Y32,0B-B-R8."
240 A6="R4..V13"+Q4+"F#"
250 A7=Q1+"C#4D#4"
260 A8="R8@63Q3V12O6FFR8."
270 AA="V13Q6@6O5RF#8.&Y16,243&F#&Y16,23
1&F#&Y16,243&F#&Y16,231&F#&Y16,243&F#B-4
G#8.&Y16,25&G#&Y16,17&G#&Y16,25&G#&Y16,1
7&G#&Y16,25&G#F#4F4"
280 AB="F#8"
290 AC="D#8R8V11@63Q3O5L8"+Q0
300 AD="RD#16D#R8C#16C#CC#16C#16 L10D#FF
#FD#FF#GG#A"
310 AE="L32D2&D8&Y16,146&D&Y16,156&D&Y16
,166&D&Y16,176&D&Y16,186&D&Y16,196&D&Y16
,206&D&Y16,216&D&Y16,226&D&Y16,236&D&Y16
,246&D&Y16,255&D&B-1"
320 AF="@35V15"+Q5+"F4"
330 AG=Q6+"D4"
340 AH=Q8+"VB16V13"
350 AI="B-1..R8Q4V15G#8"
360 AJ="B-R2.. R1 R1 Q8V9@20<L4B-G#>C#D
370 B0="Q6@24V14O2L16C#DD#<D#F#8D#"
380 B1="V11R@63Q3O6"+Q0
390 B2="RB-16B-R8G#.GG# R16B-R16G#G16G16
G#GG#B-"
400 B4=Q2+"<B-4G#8."
410 B5="R16B-@63Q3V12O6Y33,0B-B-R8."
420 B6="R4..R32V12"+Q4
430 B7=Q2+"C#4D#8."
440 B8="R8@63Q3V12O7FFR8."
450 BA="V12Q6@6O5R24RF#8.&Y17,245&F#&Y17
,233&F#&Y17,245&F#&Y17,233&F#&Y17,245&F#
B-4G#8.&Y17,27&G#&Y17,19&G#&Y17,27&G#&Y1
7,19&G#&Y17,27&G#F#4F8."
460 BC="D#8R8V11@63Q3O6L8"+Q0
470 BD="RB-16B-R8G#16G#GG#16G#16 L10B->C
C#C<B-B-B>CC#D<"
480 BE="L32D2&D8&D&Y17,146&D&Y17,156&D&Y
17,166&D&Y17,176&D&Y17,186&D&Y17,196&D&Y
17,206&D&Y17,216&D&Y17,226&D&Y17,236&D&Y
17,246&D&B-1"
490 BF="@35V14R12"+Q5+"F6"
500 BG="R12"+Q6+"D6"
510 BH="R12"+Q8+"24VB16V13"
520 C0="@14V6OQ2L16C#DD#C#DD#E"
530 C1="V11R@63Q3O3"+Q0
540 C4=Q3+"D#4C#8."
550 C5="D#8@63Q3V11O3Y34,0B-B-R8."
560 C7=Q3+"F#4G#4"
570 C8="R8@63Q3V11OFFR8."
580 CA="V13Q6@6O5RD#8.&Y18,158&D#&Y18,15
0&D#&Y18,158&D#&Y18,150&D#&Y18,158&D#F#4
F8.&Y18,208&F&Y18,200&F&Y18,208&F&Y18,20
0&F&Y18,208&FD#4C#8."
590 CC="<B-8R8V11@63Q3O3L8"+Q0
600 CE="<G#1>F1"
610 CG="@35V14Q7L8O6F#2.Q4F#G# Q7B-2>C4C
#4 Q4C<B-Q7G#2. Q4>C<B-Q7G#4>Q4DCQ7<B-4
620 CH=">Q4D#C#<Q7B4>Q4FD#Q7C#.Q8D#1&D#1
VE16V13"
630 CI="D#1..R8Q4V15C#8"
640 CJ="D#R2.. R1 R1 Q8V9@20<L4D#C#F#G"
650 D1="V12RY35,32Q5@24O6"+Q0
660 D3="RD#16D#R8C#16C#CC#>D#R16C#R16<V1
3A4.&L16Y19,32&A&Y19,28&A&Y19,24&A&Y19,2
0&A&Y19,16&A&Y19,12&A&Y19,8&A&Y19,4&A"
670 D4="Q7V11L16Y35,0O@63D#8D#D#F#D#D#G#
8D#D#G#8AG#F#":D4=D4+D4
680 D5="D#8>@24B-B-<@63Q7F#D#D#"
690 D6="G#8D#D#G#8AG#F#D#8D#F#8D#D#C#8.D
8"
700 D8="D#8V12@24>>FFV11<<@63OF#D#D#"
710 D9="G#8D#D#G#8AG#F#D#8D#D#F#D#D#F#8G
G#AB->C#8."
720 DA="Q8V12O6@19B-1>C1"
730 DB="V11@63OD#R16D#8>D#D#R16C#4..CC#"
:DB=DB+DB
740 DE="@45VO5L2FD#L8D#V9D#V10D#V11D#V12
DV13DV14DV15D"
750 DF="Y35,32V13@16"+Q5+"F4"
760 DH="V11"+Q9+"F@24Q8V11O5L16F#8F#F#F#
F#F#F#8F#F#F#8F#F#F#G#8G#G#G#G#G#G#G#G
#G#8G#G#G#"
770 DI="F#8F#F#F#F#F#8F#F#F#8F#F#F#G#8
G#G#G#G#G#G#G#Q4G#32G#32Q8G#G#G#G#G#"
780 DJ="F#FF#G#B-G#F#FF#G#B-G#F#FF#G#AG#
F#FF#G#AB>CDD#C#D<B-BG#F#FGG#AF#B-G>CC#<
B>D#D<B->C#GL32@3V9O5B-B-V11B-B-V13B-B-V
15B-B-V9G#G#V11G#G#V13G#G#V15G#G#>V9C#C#
V11C#C#V13C#C#V15C#C#V9DDV11DDV13DDV15DD
790 E1="Y36,32Q5V12@24O5RL8B-16B-R8G#.GG
# R16B-R16G#G16GG#16G#GG#"
800 E3="RB-16B-R8G#16G#GG#B-R16G#R16V13"
+Q4+"F#"
810 E4="@63Q7V11L16Y36,0OB-8B-B->C#<B-B-
>D#8<B-B->D#8ED#C#":E4=E4+E4
820 E5="<B-8>V12@24D#D#V11@63Q7C#<B-B-"
830 E6=">D#8<B-B->D#8ED#C#<B-8B->D#8<B-B
-G#8.B-8"
840 E8="<B-8V12@24B-B-V11@63>C#<B-B-"
850 E9=">D#8<B-B->D#8ED#C#<B-8B-B->C#<B-
B->C#8DD#EFG#8."
860 EA="Q8V12O5@19B1>C#1"
870 EB="V11@63OB-R16B-8>B-B-R16G#4..GG#"
:EB=EB+EB
880 EE="@45VO5L2C<BL8B-V9B-V10B-V11B-V12
B-V13B-V14B-V15B-"
890 EF="@24V11Q7L16O5C#8C#C#C#C#C#8C#C
#C#8C#C#C# F8FFFFF8FFFF8FFF D#8D#D#8D#D#
D#8D#D#D#8D#D#C# D#D#D#D#8D#<B-B-B-8B-B-
G#G#32G#32G#G#"
900 EH="V9R12"+Q9+"24@24Q8V11O5L16C#8C#C
#C#C#C#8C#C#C#8C#C#C#8C#C#C#C#C#C#
C#C#C#8C#C#C#"
910 EI="C#8C#C#C#C#C#8C#C#C#8C#C#C#E8E
EEEEEEQ4E32E32Q8EEEEEE"
920 EJ="C#CC#D#FD#C#CC#D#FD#C#CFCD#ED#C#
CC#D#EF#G#AB-G#AFF#D#C#CDD#EC#FDGG#F#G#G
FG#L32@3V9O5D#D#V11D#D#V13D#D#V15D#D#V9C
#C#V11C#C#V13C#C#V15C#C#V9F#F#V11F#F#V13
F#F#V15F#F#V9GGV11GGV13GGV15GG"
930 F1="V12@0Q6O2L8Y37,0L8D#D#R8.D#R16D#
R D#R16D#R16D#RG#16A16B-"
940 F2="D#D#R8.D#R16D#C#D D#R16D#D#R16AG
#AB"
```

きましたSTUDIO TAKEさん、どうもありがとうございました」

■BEAT−R

みそねこ−P「やほー、みそねこ−Pです。2オペレータのFM音源でイメージどおりの音色を作るのって難しいですね、はい☆　投稿時はYコマンドで音色をあやつれるなんて知らなかったので拡張命令で強引に切り換えています。誰かPSGのデチューンのかけ方を教えてくれ。じゃ、ばいびーん☆」

手紙を「ばいびーん☆」でしめるときは、最初のあいさつを「はよーん」ではじめなければなりません。ちなみに、このみそねこ−Pクンは、最初、「大出和夫(64歳)」というペンネームだったのです。ラジオではやっているギャグらしいですけど。

最後に、7月号のアンケート結果による、ベスト3。3位、GANP『AQUAMARINE FOREST』。2位、大家のケンちゃん『メカナイズド・ビースト』。1位、なると『スーパー付録ディスクBGM』、でした。

```
950 F3="D#D#R8D#D#R16D#16C#D D#B-16G#G16
V13@33Y37,32F#&F#2Y37,0>V14C#16C#16"
960 F4="@33Q4V13O2Y37,32L16D#8D#D#D#D#
D#D#D#D#D#8D#C#D":F4=F4+F4
970 F5="D#8D#D#D#D#"
980 F6="D#8D#D#D#8D#C#DD#8D#D#F#D#D#G#8A
B-<B-"
990 F9="D#8D#D#D#8D#C#DD#8D#D#8D#D#D#D#F
#FG#8F#FC#"
1000 FA="Q6Y37,0O2B8F#F#B8F#F#B8F#F#B8F#
F#>C#8<G#G#>C#8<G#G#>C#8<G#G#>C#8<G#G#"
1010 FB="O2D#R16D#8>D#D#R16C#8.<G#AB-F#G
G# D#R16D#8>D#D#R16C#8F#G#AB-C#8C"
1020 FD="L8D#D#R8.D#R16D#R8C#16D16 L10D#
FF#FD#FF#GG#A"
1030 FE="O2L8B-B-B-B-B-B-B->FB-B-B-B-B-F
D<B-"
1040 FF=Q7+"G#8B-8 B8.B>D#8C#4<G#8C#4"
1050 FG=Q7+"G#8D#8 G#8G#>G#8D#8<G#B-8B->
B-8FD<B-"
1060 FH="BF#>FF#BF#F<B>C#FG#>CC#<G#C#L8D
#."+QA+QB
1070 FI="D#"+QA+QB
1080 FJ="D#"+QA+QB+"D#"+QA+"F#4F4L8C#F#B
>E"
1090 G1="V4@A15Y22,8Y23,12Y24,112HB!8HB!
8S!16H16H16HB!8HB!16B!16HS!16H32H32H16B!
16H8H16HB!16HB!16HS!16H16B!16Y24,132M!16
B!M!16M!16Y24,52M!16B!M!16M!16Y24,2B!M!1
6B!M!16M!16"
1100 G3="Y24,112HB!8HB!16H16S!H8H16B!H16
H32H32B!H16B!H16H16S!H8HB!8 S!H8B!16S!H8
B!16S!H8V15@V30S32@V38S32@V46S32@V54S32@
V60S32@V68S32@V76S32@V84S32@V88S32@V94S3
2@V100S32@V106S32@V112S32@V118S32@V124S3
2@V127S32B16B16BS16BS64"
1110 G4="Y24,112V4HB!8HB!8HS!16S!16H16HB
!8.HB!8HS!8HS!8 R8HB!8HS!8H16B!16H32H32S
!16H16B!16S!16H16B!16H16"
1120 G5="B!H8S!16S!16B!H8B!H16"
1130 G="B!16H16S!16B!H16B!16B!S!H16S!16H
16B!16 Y24,132B!M!16S!16S!16B!M!16M!16S!
16B!S!16M!16":G6=G+"Y24,52B!M!16M!16Y24,
2B!M!16M!16"
1140 G9=G+"M!16S!B!16S!16S!16Y24,52B!M!1
6M!16Y24,2B!M!16M!16"
1150 G="S!H8B!H16B!16":GA=G+G+G+"S!H16S!
16B!H16B!16"+G+G+"S!H16S!16B!H16B!16B!H1
6S!16B!H16B!S!16"
1160 GD="Y24,112B!H8B!H16H16S!H16H32H32B
!H16H32H32H16B!H32B!32B!H16B!H16S!H16H16
B!H16B!H16 V15CS10CB10CS10CB10CS10CB10CS
B10CB10CSB10CSB10V4"
1170 G="S!H8B!H16B!16":GE=G+G+G+G:G="S!B
!H8":GE=GE+"@A11"+G+"@A12"+G+"@A13"+G+"@
A14"+G+"@A15"+G+"Y24,52B!M!16M!16B!S!16S
!16B!M!16Y24,2M!16"
1180 G="B!C8B!C16B!16S!C16B!16C16B!16B!C
8B!C8S!C8":GF="Y24,112"+G+"B!C8"+G+"B!C1
6B!16"+G+"B!C16S!16B!C16B!8B!16S!8B!C16B
!8B!16B!8S!C16C16B!C16B!C16"
1190 GG=G+"B!C8"+G+"B!C16B!16"+G+"B!C16S
!16B!C8B!C8S!16B!C8.B!C8B!C8S!16B!C8B!16
1200 G="C16B!C16C16S!C16C16B!S!C16B!C16B
!C16B!S!C16B!C16C16S!C16B!C16S!C16B!C16
B!C16S!C16B!C16B!C16S!C16S!C16B!C16B!S!C
16B!C16S!C16B!C16B!C16B!C16S!C16B!C16B!S
!C16":GH="B!C8B!C8S!16B!C8B!16B!C16S!16B
!C16B!16S!C16S!8B!16C16"+G
1210 GI="B!C16"+G
1220 GJ="B!C16"+G+"B!C16B!C16C16B!C16B!S
!C16B!C16B!S!C16B!C16B!C16B!S!C16B!C16B!
C16B!S!C32B!S!32S!C16B!S!C16S!C16"
1230 H="V11CV9CV7CV5C":H1="L32R"+H+"RR16
"+H+"R4.."+H
1240 H3="R"+H+"R4."+H+"R8"+H+"R16"+H+"R1
6"+H+"V6C8VC8V9C8V10C8R8V11CV9CV11CV9C"
1250 H4="RV11CV9CV11CV9CR4."+H+H+"R"+H+"
R8."+H+"R16"+H
1260 H5="R8V11CV9CV11CV9C"
1270 H6="R8"+H+"R16V11CV9C"+H+"R8V11CV9C
"+H+"R16V11CV9C"+H
1280 H9=H6+"R16V11CV9CV11CV9CV11CV9C"
1290 HA=H+"R8"+H+"R8"+H+"R8V11CV9CV11CV9
CR8"+H+"R8"+H+"R8V11CV9C"+H+"R8"+H+"V11C
V9C"
1300 Q="V13CV11CV10C":HD="R"+H+"R8R"+H+"
V11CV9CV11CV9CL30"+Q+Q+Q+Q+Q+Q+Q+Q+Q+Q+"
L32"
1310 Q=H+"R8":HE=Q+Q+Q+Q+"V9CV7CV5CV3CV1
0CVCV6CV4C"+H+"V12CV10CVCV6CV13CV11CV9CV
7C":Q="V13CV11C":HE=HE+Q+Q+Q+Q+Q+Q
1320 Q="R"+H+"R8":Q=Q+Q+Q+Q+Q+"R"+H+"R16
"+H+"R8.":HF=Q+H+"R8R"+H
1330 HG=Q:Q="V11CV9CV12CV11CV10CV9CVCCV7
CC":HG=HG+Q+"V6CCV5CCV4CCV11CV9CV12CV11C
V10CV9CVCC"
1340 HH="R"+Q+H+"R16V11CV9C"+H+"V12CV11C
V10CV9CVCCV7CCV6CC":Q=H+H+"R16"+H+"R16"+
H+H+"R16"+H+"R16V11CV9C"+H+H+H+"R8"+H+"V
11CV9C":HH=HH+Q
1350 HI="R"+Q
1360 HJ=HI+"R"+H+H+"R16"+H+"R16V11CCCV9C
V11CV9CV11CV9C"
1370 I1="V9O5L16D#2.VD#V7D#V9D#F F#2.VF#
V7F#V9F#G#":I="B-F#D#>C<F#D#>C#<F#>C<F#D
#B-F#D#>C<F#":I2=I+I:J1="V9OL16B-2.VB-V7
B-V9B->C C#2.VC#V7C#V9C#D#":J="FC#<B->GC
#<B->G#<B->GC#<B->FC#<B->G<B->":J2=J+J
1380 I3="V"+Q5+"F4":I4=Q6+"D4":II="F#F#"
:IH="OL1R1"+II:IJ=II+"F#":JI="C#C#":JH="
OL1R1"+JI:JJ=JI+"C#"
1390 '―――― PLAY
1400 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1410 POKE&HFA2C,50
1420 PLAY#2,A0,A0,B0,C0,C0
1430 Z=0:_VOICECOPY(Y%,@63)
1440 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1
1450 PLAY#2,A2,A2,A2,A2,B2,F2,G1,H1
1460 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1
1470 PLAY#2,A3,A3,A3,D3,E3,F3,G3,H3
1480 _VOICECOPY(X%,@63)
1490 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4
1500 _VOICECOPY(Y%,@63)
1510 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,H5
1520 _VOICECOPY(X%,@63)
1530 PLAY#2,A6,B6,"",D6,E6,F6,G6,H6
1540 PLAY#2,A7,B7,C7,D4,E4,F4,G4,H4
1550 _VOICECOPY(Y%,@63)
1560 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F5,G5,H5
1570 _VOICECOPY(X%,@63)
1580 PLAY#2,"","","",D9,E9,F9,G9,H9
1590 PLAY#2,AA,BA,"",DA,EA,FA,GA,HA
1600 PLAY#2,AB,AB,"",DB,EB,FB,G4,H4
1610 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,FA,GA,HA
1620 ON Z GOTO1680:_VOICECOPY(Y%,@63)
1630 PLAY#2,AC,BC,CC,D1,E1,F1,G1,H1
1640 PLAY#2,A2,A2,A2,A2,B2,F2,G1,H1
1650 PLAY#2;A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,I1,J
1
1660 PLAY#2,AD,AD,AD,AD,BD,FD,GD,HD,I2,J
2
1670 Z=1:GOTO1480
1680 PLAY#2,AE,BE,CE,DE,EE,FE,GE,HE
1690 FORZ=0TO1
1700 PLAY#2,AF,BF,"",DF,EF,FF,GF,HF,I3
1710 PLAY#2,AG,BG,CG,DF,EF,FG,GG,HG,I4,I
3
1720 NEXT
1730 PLAY#2,AH,BH,CH,DH,EH,FH,GH,HH,IH,J
H
1740 PLAY#2,AI,AI,CI,DI,EI,FI,GI,HI,II,J
I
1750 PLAY#2,AJ,AJ,CJ,DJ,EJ,FJ,GJ,HJ,IJ,J
J
1760 GOTO 1430
```

「音楽」の知識・アネックス

CD人外魔境

ふつうにすすめられる2枚のピアノソロCD

このコーナーで紹介するCDはときとしてなんじゃらほいという超難解ものもありますが、今回はほんとに誰にでもお勧めできる、ピアノソロ2作品です。

まずは、スペインに近い南フランスの小さな町に住むパスカル・コムラードのアルバム『ハイク・ド・ピアノ』。使っている楽器はふつうのアコースティック・ピアノと、トイ・ピアノ(おもちゃのピアノ。この響きがなんともきれい)だけ。曲も、短い曲がつぎつぎに25曲も演奏されて、非常にシンプルなんだけど、聴いているうちにパスカル・コムラードの世界にどんどん引き込まれていきます。パスカル自身の曲はせいぜい3分の1くらいで、それ以外はディープ・パープル(『スモーク・オン・ザ・ウォーター』)、エンリオ・モリコーネ、ニーノ・ロータ、チャールズ・ミンガス、ブライアン・イーノ、『ベサメ・ムーチョ』等々、ロック、映画音楽、ジャズ、昔の流行歌などジャンルを超えたカバー曲が平気な顔をして並んでいる。演奏はまったく何気ない、へたうま状のもので、ふだんの暮らしでふと浮かんでくるメロディを簡単にピアノで弾いてみたという風情。プロフェッショナルな音楽家の表現には、えてしてさまざまな約束ごとがあって、そういう拘束が音楽をつまらなくするのですが、パスカルはそういったジャンルとかスタイルの決め事からはまったく自由で、かえって音楽の原型がはっきりとしています。また同時に、南フランスの濃厚な、もう少しでラテン的といいたくなるような甘い匂いも強く感じられて、これもたいへん魅力的。

もう1枚は、イギリスの才人トット・テイラーの『ピアノ・ミュージック』。ソロ・アーチストとしても、プロデューサーとしてもいろいろな仕事を手掛けてきたトットが、14歳のころから今日まで書きためてきた曲をピアノで弾いたアルバムで、こちらも1分前後の曲がたくさんあって全24曲入り。全曲トットのオリジナルですが、曲の端々にうかがえるのは、キャバレーのショウで使われるようなボードヴィル・ソングからミュージカル・ソング、バート・バカラックに至る、ピアノと歌というスタイルで歌われる曲の数々。きれいなメロディやコードと、トット独特のひねりとか意地の悪いところが共存していて、さすがモンティ・パイソンを生んだ国だと感心する。明らかに才能があるのに、わざわざちょっとずらしたりひねくれたりするのは、都会人としての身だしなみでしょう。『とっても小さな町のための音楽』といった曲のタイトルから想像を膨らませて聴くのも楽しい。

↑パスカル・コムラード「ハイク・ド・ピアノ」
WWCX2038／3008円(税込)／eva records

↑トット・テイラー「ピアノ・ミュージック」
WWCX2039／3008円(税込)／eva records

ゲーム制作講座

講師 飯島健男 第27回

今回は初心にもどって、もう1度企画書の書き方。まえにやったのは2年まえ。それにゲームの規模に合わせて企画書も増えていっているようでは話にならん。あくまで企画書は、薄く、見やすく、わかりやすくの「3すく」がモットーだ。

企画書は薄く、見やすく、わかりやすく

内部と外部の2つの企画書

じつをいうと、以前説明した(1990年7月号)企画書の書き方では、ゲームは作れない。はっきりいわせてもらうと、ああいう企画書の書き方をしてもゲームにはならない。本来、企画書というものは、システム設計がなされていないと役にたたんのだ。「じゃあ飯島はウソを教えたのか！」といわれそうだが、そうではない。あれは、外部用企画書なのだ。

いわば、自分の考えているゲームがどんなにすごいかということを、他人に説明するためのかんたんなプロット(物語・映画などの骨組み)だね。

我々プロの場合は、問屋や出版社に新作ゲームの売りこみをするときや、社内での企画会議にかけるとき、あの手の企画書を作成し、同席者に説明する。また、その企画書自体がまわりまわって他人の目に触れても、それのみでわかるように細心の注意を払うわけだ。

みんなの場合、必要になるのは外部用の企画書だと思い、その書き方を説明した。しかし、あれでゲームが、そく作れるという誤解が生じると困るので(いまさら遅いなといわないで)、ここに新たに内部用の企画書の大まかな説明をするとともに、2つの企画書を比べてみることにしよう。

外部用企画書とは

これは、以前説明したものだが、もう1度説明しよう。まず、外部用企画書に必要な内容は、

❶タイトル
❷ジャンル
❸目的(いまなぜこのゲームを作るか)
❹対象年令
❺販売戦略、販売促進方法
❻ストーリー
❼システム(操作方法やコマンドも)
❽特徴(ウリになる部分の説明)
❾ボリューム(グラフィックの多さ、敵キャラの数、必要容量の予測など)

が、おもなものだった。これに、場合によっては発売時期とか、希望販売価格、基本画面や細部の説明がくわわったりする。また、なじみがないと思うけど、費用の計算書も必要だ。どのくらい売れれば、費用分が相殺(そうさい)されるか、などの収支予測だ。

さて、見ておわかりだと思うが、これはゲームのおもしろさとか、内容、制作側の意図は伝わってくるが、ゲームを作る手順やどういうふうに制作していくかは書かれていない。もちろん、そのたぐいは実際には制作者側だけが知っていればいいわけだし、あえて書く必要はない。また、ゲームそのものをあまり理解していない人々には、ジャマになる場合もままある。だから、ふだんゲームで遊ばない人に対しても理解できるように書かねばならないのだ。これが、外部用企画書の鉄則であり、基本なのだ。

内部用企画書とは

さて、そこで内部用企画書だ。これは、制作スタッフが必要とする企画書だ。これを作るためには、やはり多少なりとも専門的知識が必要だし、ゲームを作るうえで、これがまず第一の決め手となるからだ。この企画書をどこまでしっかり作るかで、その後の個々の作業工程や、スタッフどうしのやりとりが左右される。

だから、キミたちはここまで作る必要はないと思うし、いきなり作れといわれても作れないと思う。だから、以前説明したときはあえて書かなかったのだ。しかし、知っておいて損にはならないだろうし、現場での作業の進め方というのは、将来プロ

をめざす者にとって参考になると思ったので、今回説明することにした。

内部用企画書というのはあくまで、制作スタッフたちが現場で必要とするものだと思って、軽い気持ちで読んでほしい。

まず、かんたんな項目出しだ。

❶タイトルまたはコードネーム
❷全体の流れのフロー(プログラムのフローチャートように図式化したもの)
❸基本画面の設定
❹各画面へのつながりと詳細
❺各行動パターンのフロー
❻作業工程における各パートの担当とわりふり
❼各パートごとの容量出し
❽マスターアップまでの全作業工程のスケジュール

以上が、おおまかなものだ。これを見て、何がなんだかわかった人はたいしたもんだ。もちろん、ソフトハウスによって、多少の差はあると思う。さらにこれにくわえて、制作機種により、実際行われる処理が可能かどうかの判断、担当者の能力による作業内容の検討など、いろいろとくわわったりする。それではつぎにこれらを細かく説明しよう。

まず❶のタイトルまたはコードネームは、わかるよね。でも、この場合タイトルではなく、仮題やコードネームで呼ばれていることが多いんだぞ。ゲームボーイの『ONI(オニ)』シリーズは、当初『トリップトラップ』と呼ばれて

助手から一言

じつは今月、読者の投稿を紹介しようとして、原稿もあったのだけど、飯島先生はどんどん企画書に関しての原稿を書くものだから、はみ出してしまった。もうしわけございません。埼玉県はてちゃばくんの作品で「クモの糸にすがる思い」というのを紹介するつもりだったのだ。タイトルで想像がつくと思うけど、クモの出す細い糸をジャマ者をかわしながら進むという内容。アイデアもシンプルでおもしろかったし、企画書の書き方もじつにわかりやすかった。そんなわけで紹介するつもりだったん

いた全然別のゲームだったしね。途中で内容も変わることも多いし、そのほうがかえってつごうがいいんだ。

さて、❷の全体の流れのフローは基本的なゲームの進行に基づく、フローチャートである。これは、タイトルから順に、スタート・ロード、基本画面、戦闘、コマンド、イベントなど、一見して当たりまえ過ぎるような流れが書かれている。最初は、こんなのが必要かとおもわれるほどかんたんな図なのだが、これなくして作れない。それほど大事なものなのだ。おおまかであっても、全体のフローチャートがあり、初めて細部の打ち合わせが始められるのだから。

❸の基本画面の設定は、ゲームが始まって最初に登場する画面(タイトルやオプション画面を抜かした、実際にゲームを遊ぶときにお目にかかる画面)の、細かい設定である。RPGでいえば、移動マップ画面だろう。この状態で、いったいどれだけの画面を行ったり来たりするのか、そしてどれだけの処理を行わなければならないのかが、決定されていく。要するに、この基本画面をまず最初に設定しなければ、他の部分は決めにくいといってよい。

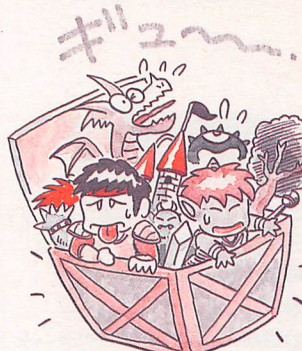
❹の各画面へのつながりと詳細とは、❸で決まった基本画面から考えられる限りの画面変化に基づく、そのつながりと処理方法の決定である。たとえば、RPGの場合、戦闘画面や街のなかの画面、さらに店のなか、ウインドウの呼び出し、終了画面などがある。これらは、すべてが基本画面から枝を伸ばしていると思ってほしい。だからこそ❸が大事であり、❸にそった❹の決定が重要となるのだ。

❺の各行動パターンのフローでは、❷で作ったおおまかなフローを細かいシステムごとに設定したもので、たとえば、戦闘画面の開始から終了まで、店に入ってからアイテムを買うまで、ウインドウを開いてから閉じるまで、とそういったことがこれにあてはまるのだ。もちろん、企画書の段階では決定ではなく、あくまでもサンプルとしての一案であるから、ここに書かれたものが絶対というわけではない。この後、何度となく繰り返される企画会議の基本となる一例でよい。

❻の作業工程における各パートの担当と割り振りは、スタッフの内訳である。基本的にプログラム、ゲーム・デザイン・グラフィック、音楽の4つに分かれ、ジャンルや体制によって、シナリオ・ライターや原画&キャラクタ・デザイナーなどが増える。このスタッフの役割と内訳を、お互いに責任をもって作業を進める割り当てを行う。

実際、ゲームを進めていくに当たって、グラフィックとプログラマの領分、ゲーム・デザイナーとグラフィックの領分など微妙な接点がある。この接点はどこで区切るかというのは、会社によって違う。外部のスタッフと組んでやるときは、とくにきちんとしておかなくてはいけない部分だ。

ただし、自分の領分内は最低でも責任をもって終了しなければならない。その内訳を行うのだ。もちろん、自分の分を終われば、後は知らんぷりでは集団作業はできない。そのへんは、お互いの助け合いなんだし、ほんとうはこれも仕事なんだけど、これって人間性の問題でもあるんだよね。

❼の各パートごとの容量出しとは、各材料について行う。現在のようにゲーム規模が大きくなってくると、無尽蔵に増やせばいいというわけではない。ディスク20枚のゲームなんてすごそうだけど、やるのはちょっと……という気分でしょ。

さらにROMの場合は最大容量が決まっている。泣こうがわめこうが8メガなら、その大きさ以内で収めないことには、どんなにすごいゲームを途中まで作っても、決して完成はしない。だからこそ、グラフィックがどれだけの容量を必要とするのか、メッセージ分量はどの程度になるのか、それぞれのパートが必要とする容量をあらい出すのだ。

もちろん、それは実質作業を行うに当たって多少の変化は出てくるものだし、絶対ではない。そのために、ある程度の予備容量も確保しておこう。この容量出しはしっかりと行っておかないと、ずるずると「あれもやろうこれもやろう状態」に陥ってしまう。これが、ディスクだったら、増やそうと思えばふやせるので、また泥沼にはまっちゃうぞ。

さて、最後は❽のマスターアップまでの全工程のスケジュールだ。これは実際のゲーム内容には関係しない。だが、もっとも大事なものだ。ゲームは、のんべんだらりんと作るものではない。きちんと設計されたスケジュールに基づいて制作されるもの。これを破ると、とても言葉では表現できないような恐ろしい現実が待っているのだ。だから、このスケジュールはモデル・ケースを作った後、実際の担当者たちで、あーでもない、こーでもないと話し合うわけ。このへんは自分のペースにあった作業工程とか、他人との仕事の受け渡しや時期的なもので苦労する。この会議は、はたから見ていると、けっこうおもしろかったりする。

というようなものが内部企画書に書かれている。この内部企画書があって、初めてスタッフがゲーム制作のために動き出すのだが、これからがほんとうの地獄なんだよね。ま、キミたちはそれを味わう必要はないと思う。でもあえて、実際ゲームを楽しく作ろうと思うんだったら、いっしょに作る友だちと、わきあいあいと壁にぶつかり、ともに悩みながら、1歩ずつ地道に階段を上っていくほうがいいと思うぞ。

次回のお題

今回は、企画書なんかの話をしてしまったので、次回は実際にゲームを制作していく手順とか、ゲームを作るうえでのフローチャートの書き方とかをやろうかと思っている。だが、いきなり高度な話になってしまうんで、どうしたらわかりやすく説明できるか、いま悩んでいる。そうはいっても始まらないね。ま、来月号まではきちんと整理しておくので、期待して待っててくれ。

助手から一言

だけど……。しかたございませんね。いずれ機会をみて入れることにしましょ。それはそうと、飯島先生は原稿を書くのも速いし、たくさん書く。そのうえよくしゃべる。電話での打ち合わせもなんだかんだいって30分も話してしまう。会社の電話で長電話なんて変だけど、夜遅い電話だともっと長かったりする。これが会って話すとなると夜中どころか朝までになる。なんてタフなんだろう。つきあう私も私だが……。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ

投稿ありがとう

5月期整理分(8月情報号採用者対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は8月情報号のために5月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
ボクはネット/佐藤貴行
脳過衰退/浦野高広
ADD MAN　他③/今村秀樹
DRAGON FIGHTER/楢山耕平
クルクール　他①/笹塚益都
●秋田県
ゴムがパチン!/今野剛人
●宮城県
占領/内海哲志
MEZOA/小山寛
THE BLACK JACK　他②/庄子達彦
青春劇場/菅野敦司
靴パズル/阿部俊一郎
●栃木県
星座/伊藤康
MONOCYCLE/小林靖彦
●群馬県
KAKOMIN　他①/岡部光生
●埼玉県
ヒマオのCLOCK　他③/加藤芳昭
STAR BLOW UP/中島淳一
●千葉県
UP&DOWN　他③/佐野威仁
君の店　僕の店　他①/蒔田茂幸
●東京都
SOUNDATE/藤山瑞樹
波の様子　他①/岡本純一
キーパンチャにゅうりょくん　他①/澤山隆司
BinaRis/東郷生志
宇宙戦艦JO/藤永俊輔
MZET/福留英明
SUPER DERBY/真弓洋一
●神奈川県
食料島/大河原宏志
かべ/高畑基海
TINY RPG　他①/永津宏幸
ABクイズ/長井友一
NUMBER OF THREE　他①/渡辺慎一
Space Wars/前山和範
●長野県
ぶもぶも達のコロシアム/阿部哲太郎
WAR/伊藤晃
●新潟県
視探力検査/鈴木幹也
ROLLING KID/岩村静樹
MUJINTOU　他①/林英志
棒林具/中江俊博
ファイルソートプログラム/服部理
●石川県
ふうせんATTACK/村本勝俊
●福井県
忍者の苦行/北川航
●岐阜県
THE BALLキャッチング/宮前篤史
●愛知県
TANK PANIC/牛留淳也
●三重県
CG-7　他②/界外年応
燃えろPKサッカー/後藤裕行
電脳トロンボーン/西村強
Legend Keiichi/小林由幸
●京都府
紫外線をカット/中西英之
Mechanical Cave/小河原徹
BOMBER☆くらげ/宮村英和
●大阪府
風速xメートル　他③/藤原敏彦
町内マラソン/多田幸洋
MALUTORA/安達一晃
満ち潮/射場博之
An-Arrow/伊藤公一朗
ぱぴょーん!/佐藤宏行
LOST WING/渡辺泰弘
VS Block Break down game/番匠谷誠
●兵庫県
DRIVE GAME ver0.01　他①/長谷川誠
IDOTの挑戦　他①/竹谷英泰
ペインター　他①/加門太郎
LIGHT-CYCLE IN TRON THE MOVIE/川端俊範
SOME PEOPLE/山田泰司
●奈良県
イタズラ/岩倉一生
だーるまさーんがこーろんだ　他①/広野龍徳
●広島県
ねこバレー　他①/河野良太
●山口県
けいば/嶋田源太郎
左右コピー　他②/嶋田満
●高知県
What is love?　他①/岡林大
●福岡県
マウスの道/吉岡茂雄
A・B・C　他①/大熊伸幸
J・KEN/西一爾
●長崎県
KIRAKIRA!/本田紀世志
Rolling Ball/村瀬修一
●鹿児島県
PK BATTLE/日高洋士
●沖縄県
JIS第一水準クイズ!/大和広幸
(整理日5月13日)

AVフォーラム

●北海道
風車/佐藤壮平
雪/河田真琴
●青森県
太陽の仮面/秋田進
●岩手県
プリンター/石倉寿秋
●宮城県
あるプロレスラー　他②/海老沢茂
●秋田県
マッチ/鈴木隆行
●山形県
聖地へ…　他⑤/岩浪弘
●群馬県
LASER PRINTER/萩原康一
●埼玉県
国会の中/加藤芳昭
●千葉県
ディスプレイ/三浦健二
●東京都
カミナリ/斉藤正徳
拡大2/栁山勝己
ちょちんおばけ/古川健太郎
●神奈川県
電話　他①/長岡睦
It's a Sony　他①/渡辺慎一
波　他⑤/青山卓
涙のしずく/高畑基海
●長野県
すいこまれるぅ/板倉勝宏
●新潟県
花火　他①/中村英雄
皆既月食/藤井正史
●福井県
茎の断面図　他①/北川航
●愛知県
無線機/河合洋介
●大阪府
むう……不覚/田村晋志
DRAQUE Ⅳ!?/坂本哲治
THE MOON!/坂本久美子
ヒッチコック　他⑥/津国真司
かぎりなき空間/安達一晃
●兵庫県
新惑星　他②/松岡一孝
初心者ドライブ/中西正和
しゃくとりスライム/加門太郎
地球消滅/松原宏樹
●奈良県
コップの水がこぼれて……/千葉全学
●岡山県
足ふきマット/北原豪人
Runner　他①/原田雅敏
●徳島県
バイク/妙玄久志
●福岡県
TV　他①/大塚裕一
自爆!!　他①/澤田秀昭
竜　他⑦/吉岡茂雄
●大分県
操り人形　他④/野島智司
●鹿児島県
探偵暗殺事件と臨時ニュース/川添隆志
(整理日5月20日)

FM音楽館

●北海道
YsⅢ「WANDERERS FROM YS」/高橋弘章
ソーサリアン「エビル・シャーマン」/山名利一
幻影都市「バトル」/荒川司&本間静晴
Aはここにある/白川大輔
YsⅡ「TO MAKE THE END OF BATTLE」/荒川直樹
TRIGON「Faraway」/小川啓
バブルボブル　他③/平野正和
ソーサリアン「オープニング」　他①/新飯田俊
●青森県
COSMIC PYCHO「AGAIN」　他②/後村寿明
青い風船/大黒谷昭憲
●山形県
FFⅡ「町のテーマ」　他⑤/神野誠
キングスナイト「ステージ1〜4」/畔浩幸
●茨城県
逃げろ!!-究極の追いかけっこ-　他⑩/本馬幹子
ソーサリアン「紅玉の謎〜平和な森〜」/水越功
●群馬県
ソーサリアン「消えた王様の杖・ダンジョン」　他①/柄沢和明
●埼玉県
VAMPIRE VAMPIRE/岩本圭介
10番街の殺人/木村栄一
グラディウスⅡ「Title Demo」　他③/斉藤史貴
●千葉県
灰色の街/中原智博
闘神都市「エンディング〜新たなる旅立ち〜」/三浦洋志
グラディウスⅢ「Try to Star」　他③/松村弘和
●東京都
SPACE HARRIER/中園義和
YsⅢ「Be Careful」　他①/真島淳
シャロム「ヘルモン山の音楽」　他⑦/小川一広
カッパたちの舞踏会　他①/板垣直哉
ストリートファイターⅡ「THEME OF RYU」/栃木賢太郎
●神奈川県
さくらさくら²　他②/村上公一
YsⅡ「STAY WITH ME FOREVER」/山下啓
ストリートファイターⅡ「VS.-RYU」/岩崎朋彦
時の止まった聖殿/泉田武史
イースⅢ「これを見よ!!」/指田博史
●福井県
ドラクエⅣ「邪悪なるもの」　他②/谷口洋一
●岐阜県
日本幻想　他②/川村昌史
プリンセスメーカー「子育て」　他①/長瀬孝司
HAWK/安藤勝康
ドラゴンクエストⅣ「不思議なほこら」　他⑤/宮前健司
●静岡県
Habanera　他①/渥美健
まよわないで……　他③/磯崎尊之
YESTERDAY/藤田達弘
●大阪府
Obsession　他②/福井英晃
YsⅢ「Be Careful」　他①/寺嶋義信
暗黒の島マーモ　他④/森川和宏
聖夜　他①/塚本昌弘
●兵庫県
戦闘/長谷川誠
・・無限・・/金子安士
●奈良県
ウイザードリイ外伝「ダンジョン1」/野尻武史
ユーフォリー「エンディング」/湊宏
●広島県
イースⅢ「バレスタイン城」　他⑰/下田喜則
安藝/出口智秀
●山口県
FIRE DRAGON　他⑩/河野光明
WILD HORSE　他③/岩田佳治
●福岡県
ファイナルファンタジー「全滅」　他③/大熊伸幸
●長崎県
ドラゴンクエストマーチ　他①/西園康治
●沖縄県
東風?　他①/大和広幸
(整理日5月20日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
狂気の魔術師　他③/堤倉人
迷宮走破/中野浩司
THIRTEEN/山本忠隆
●青森県
まにあっく・がーる　他①/小澤達郎
レッツGO!/大館洋昭
●岩手県
MURDER ON THE MAIL　他①/佐々木周
●宮城県
RANMA1/2　中国3人娘…?/高橋充
●秋田県
遊園地にて…　他①/高橋広光
●山形県
海底の美女/本間嘉晴
●茨城県
人/長戸大次郎
●埼玉県
恐竜/今井智規
聖界伝/強瀬由美子
私は誰・ここはどこ　他①/初見一雄
●千葉県
魔界統一/佐藤幸一
●東京都
剣士の誓い/板垣直哉
砂漠歩けば女にあたる　他①/宮入円
ばかな絵　他⑤/林愛子
風船　他①/高橋正人
POP/林奈都子
Stay with me/上杉文子
●神奈川県
Western Memory　他①/関辰昭
●山梨県
日常生活/川上圭一
●長野県
あのころ…/竹内理
春　他①/中尾俊文
壁画と写真　他①/橋本和也
Lizerd man　他①/南沢肇
●新潟県
出動/佐藤豪
樹下のYUKKO/伊部正彦
PRETTY RIDER　他①/藤田康司
●岐阜県
ご注文は?/立川秀樹
雪……の思い出/大野忠
●静岡県
前進　他①/鈴木淳一
どっせーいッ!!　他①/渡辺茂樹
●愛知県
休息/長坂正仁
Foot Work FA13with亜久里/平岩真輔
LIVE　他①/竹内一平
●京都府
海上自衛隊　あぶくま型護衛艦/三浦一誠
時間のなかで…/近藤壮一
●大阪府
火星人/藤田幸弘
サバクノアラシ/千塚佳
サンセットビーチ/浅田浩一
BE CAREFUL　他②/西原正晴
S-g-L/伊藤公一郎
●兵庫県
鳥をおどかす竜　他①/中沢大作
流津　他④/菅原武典
●岡山県
鳥　他①/川崎資文
●山口県
刹那の追憶/平野彰宏
夏はやっぱり海ですね　他①/野村真一
●佐賀県
しんぶるいずべすと　他③/渡辺英樹
●宮崎県
SUMMER!/天辰光史
☆紙芝居部門
●福島県
迷森/渋谷智之
●茨城県
ルドーラ国の戦士/水越功
●東京都
拳舞/小澤考
●長野県
Silent X'mas/南沢肇
●石川県
ENDLESS GAME　〜自分との戦い〜/牛木隆文
●大阪府
君の所へ/福井周一
●広島県
食物連鎖第2部/越智大作
●山口県
M・FANを買いわすれたある日/佐藤孝幸
μ戦記/古島洋志
☆規定部門
●北海道
メジロ/後藤雅士
●青森県
二度と会えない/佐々木達也
●神奈川県
エリマキトカゲ/築地琢郎
●山梨県
大地の疾風・チータ　他①/鷹野司
●新潟県
温泉猿/佐藤豪
●愛知県
タイトル無し/加藤由紀子
『動物』サイ/伊藤裕治
●滋賀県
猛虎竹林/山本直彦
(整理日5月18日)

ゲーム制作講座

●群馬県
我米白川村伝説　他①/柄沢和明
●神奈川県
冒険者〜夢を追う若者たち〜/中島信豪
●山口県
リムレース/上野洋平
(整理日5月20日)

スーパー付録ディスク

☆バックストーリー原案
●栃木県
オリジナルバックストーリー/竹川視野
●長野県
オリジナルバックストーリー/中谷稔
☆MIDI演奏データ
●埼玉県
TRUE LOVE/中村覚
The Black Night/藤井貴昭
●大阪府
「ドラゴンクエスト」王宮のメヌエット　他③/坂ノ下勝幸
「ストリートファイターⅡ」　〜Theme of KEN〜/田中哲也
●高知県
ブランデンブルグ協奏曲　第1番ヘ長調Ⅰ.Allegro/幸山隆志
☆MSXView
●宮城県
VIEW SPEDIT/沢田宏一
☆タイトルBGM
●宮城県
The title/笠原好修
●山形県
MY MSX・FAN/畔浩幸
☆「CARDです」カードデータ
●茨城県
かぁーど/猪瀬修孝
●東京都
カードデータ+オマケ/石原晴之
☆ゲーム十字軍
●岐阜県
「エメラルド・ドラゴン」ビジュアルシーン直前セーブデータ/尾関健次
☆オリジナルプログラム
●宮城県
互換RAMDISK COPY/庄子達彦
●福島県
電脳娘改造工具「プリンセスメーカー」キャラクタ・エディタ/信濃全
●山形県
「オトシッコ」改良版(1988年8月号ファンダム掲載ゲーム)　他①/佐藤晃
●茨城県
シルフのささやき(小説)/水越功
●埼玉県
「プリンセスメーカー」キャラクタ・エディタ/真壁浩
●京都府
RAMディスク解凍プログラム/坂本久門
●大阪府
処理速度を上げる外部DOSコマンド(WX・WSX用)　他②/千場裕昭
●大分県
ドキュメント漢字表示ツール/佐藤孝幸
(選考日5月20日)

以上448作品

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル
例：ファンダムの一般部門への応募は1―②
□―○

1ファンダム(①1画面部門　②一般部門　③D部門)
2FM音楽館(①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般の楽曲)
3CG(①紙芝居部門　②イラスト部門)
4その他(　　　　)

作品名
[使用機種名　　]
[ファイル名　　]

氏名
フリガナ
(　)歳
男・女

ペンネーム
＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。

住所
〒□□□-□□
フリガナ
都道府県

☎
―　―

投稿日
1992年　月　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？
はい[雑誌名　年　月頃]
いいえ

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？　はい・いいえ

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。
はい
[雑誌名　年　月号　ページ]
[書籍名・CD名　]
[参考にした作品名・記事名　]
いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者　][歌手・演奏者　]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名　][SCREEN　]
[ロードの方法　]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

9209

投　稿　応　募　要　項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラマによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

ⓐ1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

ⓑ一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

ⓒD部門

BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能ならすべてがOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

ⓐ、ⓑ、ⓒのいずれも、規定(後述)の応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデーター覧、科学ものは参考理論・公式など)

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円〜5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

★2つの賞

●第3回ちえ熱賞(新人賞)

1992年10月号〜12月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。

●第2回TIM賞(作品賞)

1992年10月号〜1993年3月号に収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(賞金5万円)を授与。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼(オリジナル曲か、既成曲かで額にじゃっかんの違いあり)と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでの応募も受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居、イラスト、ぬりえの3つ。得意な部門に応募してほしい。どの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のCGツールでも、本体に付属しているCGツールを使ってもいい。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとにしめ切り)。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品

・いろんなことが便利になるツール

・MIDI演奏用データ

・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき!●

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは8月31日必着。当選者の発表は10月8日発売予定の本誌11月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX ②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で⑤以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

12 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286系も含む)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①マウス大相撲 ②SQUASH OF A MAN ③バンジージャンプです。④らんでぃんぐ ⑤BEAM SHOT ⑥SLANT ⑦偽スライム ⑧MIDNIGHT FIGHT ⑨SWORD BATTLE ⑩VAGUE CITY ⑪Fighting Heroes ⑫TERACO QUEST II ⑬THINFAT ⑭S・S・T ⑮円周率暗記プログラム(のせちゃえいれちゃえ) ⑯どれも興味がない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①逃げろ〃〜究極の追いかけっこ〜 ②カッパたちの舞踏会 ③FIRE DRAGON ④東風? ⑤READY ⑥BEAT-R ⑦スーパー付録ディスクBGM ⑧どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。
①本誌の特集記事
②本誌の連載記事
③ディスクのすぺしゃる
④ディスクのレギュラー内容
⑤MSXの本はこの本しかないから
⑥人にすすめられて
⑦その他(具体的に書いてください)

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	シムシティー	4
2	キャンペーン版大戦略II	8
3	プリンセスメーカー	12
4	デッド・オブ・ザ・ブレイン	108
5	スーパープロコレ1	
6	スーパープロコレ2	
7	スーパープロコレ3	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN SCOOP>シムシティー
3	<FAN ATTACK>キャンペーン版大戦略II
4	<FAN ATTACK>プリンセスメーカー
5	十字軍
6	AVフォーラム
7	BASICピクニック
8	GTフォーラム
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>ファンダムスクラム
11	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
12	<ファンダム>アル甲3
13	<ファンダム>新・マシン語の気持ち
14	<ファンダム>あしたは晴れだ!
15	FM音楽館
16	ゲーム制作講座
17	今月のいーしょーくー情報
18	FFB
19	GM&V
20	<GTフォーラム>MIDI三度笠
21	パソ通天国
22	ほほ梅麿のCGコンテスト
23	<FAN NEWS>デッド・オブ・ザ・ブレイン
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	すぺしゃる「キャンペーン版大戦略II」ユニット・エディタ
2	カミングスーン
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	アル甲2
8	MIDI三度笠
9	ほほ梅麿のCGコンテスト
10	パソ通天国
11	ゲーム十字軍
12	あてましょQ
13	MSX-DOS
14	B:

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジンのムック
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	バックアップ活用テクニック
9	その他のパソコン雑誌
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	キャルシリーズ
18	キャンペーン版大戦略II
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説シリーズ
21	グラディウスシリーズ
22	グラフサウルス
23	クリムゾンシリーズ
24	狂った果実
25	激突ペナントレース2
26	幻影都市
27	コンチネンタル
28	サーク
29	サークII
30	サーク・ガゼルの塔
31	三国志
32	三国志II
33	THEプロ野球激突ペナントレース
34	シムシティー
35	シュヴァルツシルトII
36	SimpleASM(シンプルアシム)
37	水滸伝
38	スナッチャー
39	スーパー上海ドラゴンズアイ
40	スーパー大戦略
41	スーパーバトルスキンパニック
42	スペース・マンボウ
43	戦国ソーサリアン
44	ソーサリアン
45	増設RAM(MEM-768)
46	卒業写真/美姫
47	ソリッドスネーク
48	大航海時代
49	ディスクステーション各号
50	提督の決断
51	ティル・ナ・ノーグ
52	デッド・オブ・ザ・ブレイン
53	闘神都市
54	ドラゴンクエストII
55	ドラゴン・ナイトシリーズ
56	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
57	信長の野望<全国版>
58	信長の野望・戦国群雄伝
59	信長の野望・武将風雲録
60	ハイドライド3
61	パロディウス
62	ピーチアップ各号
63	ViewCALC
64	秘密の花園
65	ピラミッドソーサリアン
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンダムライブラリー各号
69	ぷよぷよ
70	ブライ上巻
71	ブライ下巻完結編
72	フリートコマンダーII
73	プリンセスメーカー
74	FRAY
75	ポッキー2
76	魔導物語1-2-3
77	MIDIサウルス
78	μ・SIOS(ミュー・シオス)
79	ヨーロッパ戦線
80	ラスト・ハルマゲドン
81	ランペルール
82	らんま½
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑ゥせぇるすまん

●7月情報号の当選者の発表は59ページからの欄外で発表しています。

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください(　　　　　　　　)

MSX FAN 9月号 ハガキ

（キリトリ線）

MSX・FAN 9月号　アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥　　2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
⑪ (　　　　　　　　)

4 ハイ　イイエ　買う予定の周辺機器 [　　]

5 [1　] [2　] [3　] [4　]

6 [　　]　　7 [　　] [　　] [　　]

8 [1　] [2　] [3　]

9 [1　] [2　] [3　]　　10 [1　] [2　] [3　]

11 [1　] [2　] [3　]　　12 [1　] [2　] [3　]

13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩(　　　　) ⑪

14 [1　] [2　] [3　]

15 [1　] [2　] [3　]

16 [1　] [2　] [3　]

17 [　　　　　　　　　　]
＊シリーズものは、ⅡとかⅢとか必ず明記してください。

18 [1　]
その他[　　　　　　　　　　]

9月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね➡

□□□-□□

住所

氏名　☎(　　　)　-

年令　歳　性別　男・女

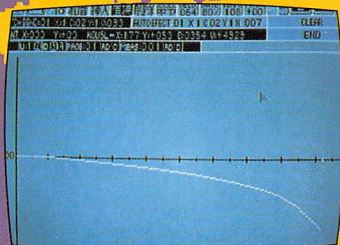
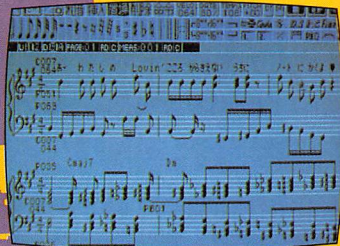
職業　趣味

(学校名　学年　)

とってもラクラク μ・NOTE

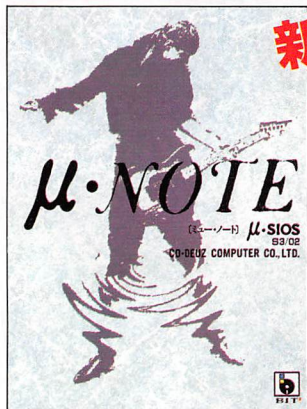
〔ミュー・ノート〕 μ・SIOSシリーズ S3/02
MIDIミュージックシーケンサー

MIDIで音楽するってこんなに簡単でたのしい

μ・NOTE
〔ミュー・ノート〕 μ・SIOS S3/02
CO-DEUZ COMPUTER CO., LTD.

POINT

1. 楽譜入力だから、楽譜を作って音色を決めて、鳴らすだけ。
   むずかしいMIDI知識がなくたって、誰だってできちゃう。
2. 文字も入れられるから、歌詞を入れて演奏しながらスクロール。
   音符を見ながらカラオケの練習だってできちゃう。
3. イージーコード入力で元の音だけ決めたら、和音で入っちゃう。
   コードで入ったら、メロディーを付け加えてかんたんな曲作りに挑戦!
4. ゲット機能で、近くにある音符を拾ってラクラク入力
5. ハードコピーがとれるからプリントアウトして楽譜も見れる。

¥29,800(税別)

●MSX turbo R専用(A1STは別にμ・PACKが必要です。)
このソフトのみでは音が出ません。MIDI音源かMIDIミュージックセンセサイザーなどをご用意下さい。又、プリントアウトする際はMSX対応のプリンターが必要です。

㈱ビッツー
㈱コデュー・コンピュータ
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14 東久パレス神宮401
TEL.03(3479)4558 FAX.03(3479)4117

想い叶う。

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA. CHARACTER DESIGN by 百鬼丸.

サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSION CITY 幻影都市

新発売

●PC98VM, UVシリーズ
EPSON PCシリーズ
PC88VA対応 MIDI対応

●MSX turbo R 専用 FS-A1ST/FS-A1GT
S-RAM対応 MIDI MSX-MIDI対応

各¥9,800(税別)

■8等身キャラクタ採用
■キャラクタ演出革命
■VRシステムVer. 2.5搭載
■MIDI対応
■ジョイパッド&マウスオペレーション可能

株式会社ポリスター
DATAM レーベル
[幻影都市]CD全曲集
新発売!
価格2,400円(税込)
PSCX1043

◆NIFTY-Serve体験版ソフトウエアステーションに「幻影都市98版デモ」が登録されています。

Xak
●PC-98 ●PC-88SR
●MSX2,2+, turbo R ●X68000
¥8,800(税別) 好評発売中

Xak II
●PC-98/88VA ●PC-88SR
●MSX2,2+, turbo R
¥8,800(税別) 好評発売中
●FM TOWNS
¥9,800(税別) 好評発売中

FRAY 98シリーズ新発売!
●PC-98/88VA ●MSX2,2+
●MSX turbo専用
¥7,800(税別) 好評発売中

Xak The Tower of Gazzel
●PC-98/88VA ●PC-88SR
●MSX2,2+, turbo R
¥7,800(税別) 好評発売中

すきな

PHOTO by KATSUHIKO TOKUNAGA.

シミュレーションゲーム

CAMPAIGN VERSION 大戦略II

©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1992 MICRO CABIN CORP.

湾岸戦争で登場した超最新ハイテク兵器が続々登場!

■空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場■新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場■地形には港を追加■ほぼ全ての航空機が武器交換可能■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のイニシアティブ制を導入■新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新■ゲーム開始前に3ヵ国で同盟関係の設定可能

グラフィック監修：末永仁志

新発売

MSX turbo R　MSX2　MSX2+　3.5"2DD（要VRAM128K）　MSX MUSIC 対応FM音源　S-RAM対応

¥8,800（税別）

シミュレーションゲーム

プリンセスメーカー

©1991 GAINAX ©1992 MICRO CABIN CORP.

あなた色に染まります。

声優はジャンプ放送局でおなじみの横山智佐

女の子がお話しするよ!

あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせる、充分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。
豊かな未来、そして夢の実現。
史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生!

STAFF
Programming
伊藤勝巳、青木正二郎
Graphic
川口洋一郎、陣内靖弘、石川慎二
Sound
瓜田幸治

新発売

MSX turbo R　MSX2　MSX2+　3.5"2DD（要VRAM128K）　MSX MUSIC 対応FM音源　S-RAM対応　要漢字ROM

¥14,800（税別）

ものはすき!

★プリンセスメーカー★
漢字ROM不要版　新発売!!
通信販売でのマイクロキャビン直接販売。
お申し込みは現金書留でどうぞ!!

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

ザ・リンクスは、今日も明日もMSXの遊びを考える。

GAME MAKING PROJECT

ゲーム メイキング プロジェクト

MSXソフト業界へ進出!?
THE LINKSがプロデュースするゲーム制作プロジェクト

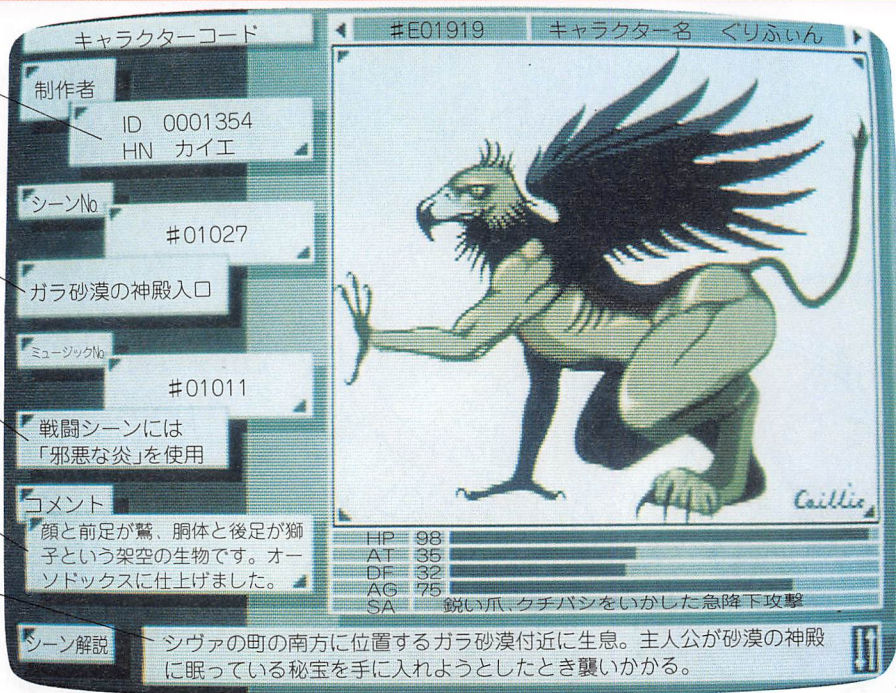
みんなの力を結集させて、ロールプレイングゲームソフトを完成させよう。!
制作プロセスをじっくり見て、仲間の作品も評価。完成ソフトは、TAKERUで商品化予定だ。

プロジェクトメンバーはMSXのヒーロー。
参加は、絵・音・文字そしてプログラムのフリースタイル。

君のイメージがゲームの1シーンをつくる。
壮大なシナリオは、応募された何千ものシーンから。イラストにしてCGにして送る。

集まったミュージックデータから選ばれた1曲がシーンを盛り上げる。
フレーズや効果音を思いついたらテープで送る。美声で聴かせてくれてもOK。

キャラクターに託した思いやこだわりがシナリオを盛り上げる。
苦労談、制作裏話…キャラクターのエピソードは手紙で電子メールで伝える。

みんなの発想が意外なストーリーを展開させる。
キャラクターの動き、シーン展開など、思いつくままのイメージを原稿やCGにして送る。

ゲームメイキングプロジェクト イベント開催決定

ゲームメイキングプロジェクト vol.1　夏の陣

この夏、THE　LINKSがお届けするビックイベント。ザ・リンクス会員もそうでない人も、ゲームキャラを会場で創ろう。 当日の自作作品持ち込みエントリーも大歓迎。めざせ、店長賞！

●東京／ラオックスゲーム館	8/15(土) 8/16(日) 13:00～17:00	会場で優秀作品２点を選出。
●大阪／Ｊ＆Ｐテクノランド	8/22(土) 8/23(日) 13:00～17:00	豪華賞品、プレゼントを用意しています。

※ 詳細については、下記フリーダイヤルへ。

THE LINKS会員募集中！

今入会申し込みするとモデムプレゼント

オリジナルなゲームを創ってみたい、おもしろいゲームをプレイしたい…。THE　ＬＩＮＫＳでは、そんなキミたちを応援します。THE　ＬＩＮＫＳ入会には、5,000円(入会金と月額基本料金500円×６ヵ月分)が必要です。ＭＳＸ・ＦＡＮ読者には、専用モデム(ＮＧＡⅡ)を毎月100名にプレゼントします。入会資料ご希望の方は、右下の資料請求券をハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記のうえ、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル　リクルートビル８Ｆ
日本テレネット株式会社　ザ・リンクス会員課
0120-251-063(フリーダイヤル)

資料請求券
M-FAN
9月号

阪神タイガースの優勝を夢見るぱおぱおからキミへ！

今月のいーしょーくー情報

今月もやっぱり、『三国志III』がトップ。やっぱり光栄強しって感じである。光栄で思い出したけど、最近また司馬遼太郎を読んでいる。ひところ、『竜馬が行く』とか読みくるっていて、その前は吉川英治の『三国志』一気読みの余勢をかって『項羽と劉邦』で感激して、司馬遼っていいな、とか思っていたんだけど、あの人のその他の長編ってお侍や武人の話じゃなくって、商人だったりするのが多く、読み始めたら絶対面白いのはわかっているんだけど、なかなか入りこめないというか敬遠気味なのであった。それが、出張に出るときに空港で買ったのが『夏草の賦』という長宗我部元親のお話で存外面白い。やっぱ司馬遼っていいよな。地方の豪族が押しも押されぬ戦国大名にのし上がっていく様が、まるでそばにいるかのような臨場感で伝わってくるのだ。これはいい。

2位はあいかわらずの、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』。これはあれですね、やっぱりファルコムなんですね。

3位は『ロードス島戦記II』で、このへんはまさにジュニア強しって感じ。ランキング表をするすると見ていくと、なんとシリーズ作の多いこと。2や3は当たり前／ って感じ。とにかく上位3位までは不動の順位だよね。このうちどれかひとつでもいってくれるといいんだけどね。『三国志III』は光栄さんのことだからいつかはやってくれると思うけど。

とかなんとかいいながら見ていくと、なーんと『ドラゴン創世紀』が7票もある。これが参議院の候補者リストだったら当選か落選か。まだ、発売前だから票が少ないのは当たり前で、逆にもうリストに登場するほうが、異常なわけだよね。おかげさまで、なかなか前評判はいいようで、発売前の不安だらけの気分もまあまあいいほうである。ソフトが売れるか売れないか、微妙に動く社長の心。これは経験したことのある人にしかわからない。しかも、有限会社バショウ・ハウスのような規模の会社の場合、つねに社運を賭けているわけで、これはこれでかなりくるものがあるわけだ。

さて、先月のかなり有望でいいニュースかもしれない、なんて書いてたアレ。ごめん。なんか暗礁に乗り上げたみたい。先行き苦しそうなのである。うーむ、やる気があるのかっていいたい気分だけど、これはきっとみんなのセリフなんだろうな。こういう月は、はっきりいってこのページ書きたくないんだよね。つらいし。

とまあ、あんまりくらくなっていてもしょうがない。長宗我部元親も武士は明るいのがいいといっている。少なくとも、みんなは光栄を信じているわけだし、有限会社バショウ・ハウスは『ドラゴン創世紀』が移植可能で、スタッフもいて、なおかつみんなのリクエストが多ければ移植に積極的にチャレンジすると社長が明言しているわけであるし、希望は捨てちゃいけないわけなのである。

昨日の希望がひとつ消えても、新しい希望を見つければいいのであるし、それもなければ新しくつくればいいのだ。そんな単純な真理はこの年になってようやく見つけたような気がする。

『ドラゴン創世紀』もランクイン！

↑今月も2位の「ドラスレ英雄伝説II」。これも遊びたいが……。画面はPC-88版

↑なんと「ドラゴン創世記」が19位にランクイン。画面はPC-98版

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三国志III	光栄	P	147
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	94
3	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	60
4	8	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	P	55
5	5	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	48
5	6	サイレントメビウス	ガイナックス	P	48
7	4	ストリートファイターII	カプコン	GA	46
8	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	38
9	12	ランス3	アリスソフト	P	23
10	10	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	22
11	10	大戦略III'90	システムソフト	P	21
12	11	A.III.A列車で行こう	アートディンク	P	15
12	15	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	15
14	初	ストリートファイターII'	カプコン	A	14
15	19	プリンセスメーカーII	ガイナックス	P	13
16	13	シュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ	P	10
17	22	シャングリラ	エルフ	P	9
18	53	ルーンワースII	T&Eソフト	P	8
19	15	シムアース	イマジニア	P	7
19	初	ドラゴン創世紀	バショウ・ハウス	P	7

■1992年7月号アンケートハガキ1000通より集計
※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1716
❷	2	シムシティー	イマジニア	PG	987
3	3	三国志III	光栄	P	929
4	4	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	746
5	5	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	740
6	6	ダイナソア	日本ファルコム	P	635
7	7	大戦略III'90	システムソフト	P	565
8	8	ストリートファイターII	カプコン	GA	554
❾	9	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	500
10	10	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	435

■1991年1月号より1992年7月号までの集計

情報おもちゃ箱

FFB
ファン
ファン
ボックス

夏のお祭りのMSXイベントがついに開催さる。当日は浴衣(ゆかた)にウチワという姿で関係者は集合予定だ。グッズの販売もあるし、お祭り気分。友だちをさそって行こう。外の暑さより熱い1日になりそう。

EVENT '92夏納涼MSXまつり

残念ながら東京でしか行われないが、恒例のMSXのイベントの案内をしよう。まず日程は8月17日(月)と18日(火)の2日間。時間は17日が14時〜18時、18日が10時〜17時。場所は東京は新宿の住友ビル地下1階のホール。わかんない人は右上のマップを参考にしてね。

では、イベントの内容を説明しよう。今回のテーマは「納涼」。外は暑いかもしれないが、涼しいところで、おもいっきりMSXを楽しんでしまおう、というわけだ。そして「祭り」もテーマ。わいわいドンチャンやろう、ということで、CG大会やMIDIの実演ステージ、屋台風各ソフトハウスの新旧ソフトやグッズの販売もある。

以上のような点がいままでと大きく変わったところだ。では、具体的に紹介していこう。

まず**CGコンテスト**。先月号にも書いたけど、Mファンにいつも送られてくる作品を7月8日分からイベントのCG大会に自動参加。もちろん、イベント用のみの応募も可。その場合は「CGコンテスト・イベント係」まで。応募方法は81ページのCGコンテストと同じだ。それと17日に会場で受け付けたぶんを合わせて、CGコンテストの大会を行う。郵送の受け付けも同じ17日到着ぶんまで。審査は会場の投票箱とビッツーのファンキーK氏、のぐりろ氏の両名。そして各ソフトハウスのメンバーが参加して行う。結果の発表は18日。また、同時にビッツーの「いきなり画面でマウスくるくる」の技も披露してくれる。

さて、次は**MIDIのステージ**だ。ふだんMファンで行っている「MIDI三度笠」のサンプル・データを聞いたことがある人はどれだけいるだろうか。当日はその生の音を聞いてもらうこと、また小学校でやったような合奏ぽいことや、いろんなことをやってみたい。いろんなことといえばMIDIのいろんな音を使った短い劇も予定されている。ソフトハウスの担当者が主人公だ。さて、どんなことになることやら。

つぎに**ファンダムによるゲーム大会**。これは8月情報号掲載の「ねこバレー」と「BOMBER☆くらげ」の2本が対象予定。友だち3人とチームを組んで練習にはげんでほしい。優勝チームには、きっといいことがあるに違いない。当日受け付けで参加申しこみをしてね。これは毎回のイベントでの隠れたヒット・コーナーなのだ。

そして、ファンダムやFM音楽館、CGコンテストの投稿者のなかから数人を招いての**「本物は誰だ?」クイズ大会**。この作品の投稿はこのなかの誰でしょう、てなぐあいで紹介していきたい。編集部も楽しみな企画だ。

まだまだあるぞ。**ソフトハウスの縁日コーナー**。新旧ソフトやグッズの販売を行う。参加ソフトハウスは、T&Eソフト、コナミを始めとして10社近くが集まってのお楽しみ。なかなか手に入りにくいものがあるに違いない。衝動買いしてもいいように、おこづかいを少し持ってこよう。

さて、最後にいつもの**新作ゲームの体験コーナー**。ここは何が出るのか当日のお楽しみとしておこう。だって、いまいってしまったら……ね。

というわけで、当日はうんと楽しく有意義な1日としたい。スタッフは全員浴衣(ゆかた)姿の予定。待ってるよ。できるだけ友だちを連れてくることも忘れずにね/ 問い合わせ/バード内イベントスタッフ事務局☎03-3374-4857。

PRESENT さあ応募しなさい

今月は夏休みということもあって、プレゼントをたくさん用意した。

①「幻影都市」のCD……2名様(提供/ポリスター)

②アニメビデオ「三国志」発売記念のTシャツ……10名様(提供/NECアベニュー)

③「ドラゴンクエストV」のジグソーパズル……3名様(提供/エニックス)

④スライム球……10名様(提供/エニックス)

これでキャッチボールは楽しそう。

⑤アニメビデオ「鴉天狗カブト」の発売記念テレカ……5名様(提供/エイガアル)

⑥「ファンタスティックコミック」発刊記念テレカ……3名様(提供/エニックス)

←形が変だけど、ちゃんと遊べてなおかつ楽しい

←テレカに使用するいのまたさんの絵。ポイント高し

←かっこいいカブトのテレカ。ビデオも買って見てね

←MIDIの音楽をたっぷりと

←三国志のハートを胸に

←ゲームの発売を楽しみにしながらジグソーするのだ

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、下記の住所まで送ってほしい。〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係 しめ切りは8月31日必着。発表は10月発売の本誌で。

プレゼント係より

8月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」の発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号など明記のうえ、何月号の何の件かを書きそえて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所のMSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発表後約1か月ぐらいかかります。

応募券 FFB⑨

アンケートハガキより ●ママゴン/中1のときから毎月欠かさず読んでます。ところが高校に入って教育ママゴンがやかましいやかましい。5時間も6時間も勉強できたもんじゃないから、Mファンを机の下に忍ばれているワケ。そうやってゆっくり1字1句飛ばさず読むから30日はかかります。一気に読むと気に入らないページは飛ばしちゃうから、一度に5ページくらいずつ読むのです。(香川・横井達)⇨それは大変そうだが教育ママゴンとは死語のホームラン王だ。(バ)

おはなしこんにちわっ

続 無脳の人
by 風刺萬画家 田中将司

あっ自動宮沢機だ
ぬべ～
クルッ
1、ダンス
2、英会話
3、国会答弁
どれにする?
ダンス
ホーホー
嗚呼 ろくめいかん
……
一国の首相が金で踊らされてる……
Ooo
ビュー
ピタ
止まった
意外にあっけなかったな。

↑岐阜・田中将司⇒大学生になった田中は自分の生き方を見極め、風刺萬画家としての道を歩みはじめたようだ。色鉛筆が足りなくて、変な色になってしまったそうだが、この自動宮沢機はかえってナマナマしくていいぞ(ノ)

●チョコボールが「おもちゃのカンヅメ」に代わる大人のための「大人のカンヅメ」を開発している。しかもアイデアは一般公募。採用者にはチョコボール1年分だそうだ。(埼玉県・おつな館吉)

あの虫のような鳥のようなキャラは“キョロちゃん”というのだ。ヤツと“かわいいコックさん”の絵をかこうとすると、コックさんはかけてもヤツの姿はあんがい頭に入っていないのがわかる。ヤツより田中星児のほうがインパクト強しということか。

ディスカバー山陰

	BSSテレビ 米子10 鳥取22 倉吉56		日本海テレビ 鳥取1 米子8 松江30
6	00 ニュースコール 天▽中継!パリDC靴店ほか	15	ジパングあさ6 司会・永井美奈子
7	00再ビッグモーニング N天▽独占!SEX?教団が敵視する国際組織▽若貴大相撲	00	ズームイン…▽薩摩味…日本・古橋秘話
			テレビショッピング
8	8.15再じゃ…決死	00	2時のワイドショー 最後の楽園!魅惑のタヒチに賀来千香子酔う
	30 …ピング◇55N		
	大岡越前園「仕掛けられた罠」加藤剛 大坂志郎◇天	00	ごくらく生テレビ 女だけの健康診断ウラ話
		45	天◇50N
4	00 新・家族の風景 斎藤茂男 森瑶子 司会・豊原ミツ子	00	新・家族の風景 斎藤茂男 森瑶子 司会・豊原ミツ子◇天

↑BSS(山陰放送)と、日本海テレビ!
同じ時間に同じ番組を放送するなよ! 2年に1回は必ずこんなことがあるではないか。
(6月19日金曜日付・朝日新聞より)

↑鳥取・山中善清⇒ほとんど「宝島」の世界だが、事実に根ざした、郷土色豊かな作品は説得力がある。日本全国で愛されているMファンにふさわしい、各地のふるさとリポートをこれからも期待するぞ(ノ)

●「おーい、いそのー野球しようぜー」(大阪・ナカヂマくん)

追悼・長谷川町子といったところか。泣かせるじゃないかナカヂマ。

●奈良の三冠王は'91年6月号でもバボさんは美しいと書いて採用されている。二度もおなじ手でひっかかるとはバボも女だったんだなあ。(大阪・井関昌彦)

わたしも女だったんだなあ。しかし、美しいものは美しいのだから真実を無視することはできない。また大口をたたいてしまった。どうしてくれる。

●名古屋に「極楽」という地名がある。小学校は「極楽小学校」だし、電柱には「極楽3丁目」とかかれている。(愛知・井上博登)

あの世で幸せに暮らせるだろうとか、ワケのわからないことをいって全国の年寄りが集まってきそうだ。教えてやれ。すがっても遅いと。

●私の名前は新保崇行です。“しんぼ”は、みんなに「ち○ぽ」とかいわれます。なんとかしてください。(埼玉・新保崇行)

いっそのこと名前をち○ぽにしてしまうのだ。新保ち○ぽなんてどつき漫才コンビのようでいいではないか。

●時代劇が毎回ワンパターンでおもしろくないと思うのは僕だけでないと思うが、「太陽に吠えろ」みたいに新人を入れては“やられる”というふうにすればいいと思う。(長野・ちくたけ)

その場合、やはりテキサス、スコッチ、ジプシーなどのあだ名が必要だ。

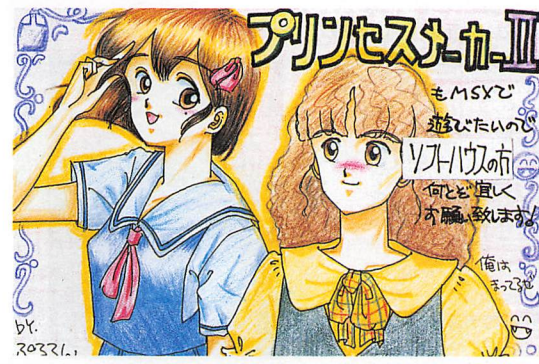
ホーホー

●ここにおもしろいこと書いたらのるんですか? そしたらテレカがもらえるんですか? ねえやっぱり現金はもらえないの? だったら小切手でいいからくれ。(長野・高山泰)

テンポとリズムのいい文章だ。思わずのせられそうになるが、とうぜん小切手などやるワケがない。だからといってテレカもやらないが。

●こんなたいして報酬のないコーナーに常連はいくら金をかけてるのだろうか。(広島・おうし座の男、直川源泰)

なにか勘違いしているようだが、たいして報酬がないのではなく、まるで報酬などないのだ。このわたしでさえ大量のハガキを前にしても、じつはささやたちが書いているのではないかと疑っているぞ。

●現代科学の誇る冷蔵庫講座。冷凍庫に顔をブチこみ、フリーズのボタンを押します。冷気を鼻からゆっくり吸いこむ。すると、えもいわれぬ感覚がアナタを襲います。鼻づまりの一時治療にいいですが長時間やると鼻腔が凍るよ。(京都・鶴田のジャンピングニー)

鼻腔とはまた難しいことばを使ったな。鶴田のジャンピングニー。

●風が吹けば桶屋がもうかる理論で話を強引に男女差別にもっていくTVタックルの田嶋教授。野郎のハガキばかりを採用していると、おはこんもヤリ玉にあげられるに違いない。(福岡・李香蘭)

いつもおハガキありがたいぞ、李香蘭。しかし、田嶋教授がおはこんを知っていたら、わたしは徳間社長のおでこに鼻クソをつけて逃げてやろうではないか。

●ささやさんがバボさんをキレイな人といったそうだが、それはいわされているのか、いわなければいけないようなわけでもあったのか。(長野・竹田)

どっちに転んでもイヤな答えだが、ソレはささやにきくのがいちばんだ。

ささや、以下はかってに埋めておいてくれ。わたしはこれで帰る。

☆いや、それはやはりその、そんなこといわれましても、けっしてそのようなことはアレなわけで、あ、もうスペー

俺はまってるぜ

←栃木・ぷるるん⇩不条理マンガ系が不調だとついひょってふつうのイラストを載せてしまう。多数の読者の声を代表しているというだけで採用。ソフトハウスの方、よろしくお願いいたします!(ノ)

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで。②楽しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。③新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座⇩「イラスト講座」係まで。④不思議な悩みは⇩「バボの人生相談」係まで。【特典】①④はとくに功績のあったハガキに、②③は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。※あて先は〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FAN編集部・おはこん」係まで。

テ アンケートハガキより

●田中将司、オレだ/加納高校新聞部・田中将司という文字を目にしたときはうれしかった。私はOBで、在校中はハンドボール部のキャプテンとして少しは有名だったが、田中くんが知っているかはわからない。国立大学現役合格という偉業をなしとげた彼にはこれからもぜひがんばってほしい。連絡することができるなら教えてもらいたい。(新潟・馬場隆行)⇒田中、コレを読んで連絡先を教えてもいいと思ったら手紙をくれ。男心をまどわせたな。(バ)

今月は、三国志のアニメやら寺沢武一氏のアニメやら、直接ゲームに関係ない作品も掲載してしまった。まあ、それは夏休みということで。えっ、これは9月情報号!? う～む……。 評：高田陽

8/12 アクアレス

メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4023
価格	2600円(税込)
備考	

エグザクトのX68000版ロボット・アクション『アクアレス』のフル・アルバムが発売される。完成度の高いグラフィックとともに、注目を二分するというサウンドは通の間でも話題になっているとか。アルバムは、アレンジ・バージョン3曲とオリジナル・バージョン23曲という構成。アレンジ・バージョンのアレンジおよび演奏はT. K. Guilliver氏が担当している。ヘビ・メタ系のアレンジを得意としているようだが、原曲がフュージョンっぽい曲ではそれなりに対応させる柔軟さも見せている。ただ、その柔軟さがアダになってか、ハードさが今一歩足りない感もあった。低音部をベースに任せっきりという感じなので、もっとドラムに迫力があればと残念でならない。きっと、完璧な仕上がりになったろう。しかし、かなり聴かせてくれる。

8/21 ドラゴン創世紀

メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4024
価格	2800円(税込)
備考	

あの『エメラルド・ドラゴン』を世に送り出したバショウ・ハウスの新作RPG『ドラゴン創世紀』(PC9801シリーズ・8／21発売予定)のアルバム化。アレンジ・バージョン3曲、リメイク・バージョン3曲、オリジナル・バージョン20曲という構成になっている。アレンジ・バージョンの1曲目が上の『アクアレス』と同じような音使いだったので、もしやと思ったら、やはりアレンジ&演奏はT. K. Guilliver氏だった。しかし、2曲目の曲が1曲目に来ていたら、絶対に気づかなかったろう。なにしろ、ミニ編成の管弦楽という感じの、じつにしっとりとした曲なのだ。試聴テープでオリジナルを耳にすることはできなかったが、南米のプレ・インカ帝国を舞台としたゲームということで、フォルクローレのような曲があるらしい。楽しみだ。

8/21 サイバリオン

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6617
価格	2500円(税込)
備考	

アーケードで一世を風靡したシューティングが、東芝EMIによってスーパーファミコンに移植された。EMIといえばGMというわけで、至極当然の結果、アルバム化にいたった。『サイバリオン』というとタイトー・ズンタタのサウンドがいまだ耳に残っているが、今回のスーファミ版は全部新曲。音楽監修にすぎやまこういち氏を迎え、その氏の秘蔵っ子である松尾早人氏が作曲を担当した。聴いたのはフルアレンジだけだが、かなり気持ちいいサウンドだった。これなら画面とも、うまくマッチするのではないだろうか。

8/21 DARIUS/TAITO ZUNTATA

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB－00093
価格	1500円(税込)
備考	CDサイズ・カラー・ロゴ・ステッカー付

懐かしゲームの復活ステージ、G. S. M. 1500名盤シリーズの新譜は『ダライアス』だ。アルバムは、オリジナル・バージョンの完全収録はもちろんのこと、アレンジ・バージョン、SEコレクションも追加収録。で、そのアレンジだがブーム再燃の兆しがいちじるしいテクノ・サウンドなのだ。これが異常にカッコイイ！ だいたいゲーム自体が懐かしいのにテクノに迫られた日にゃ涙が出るぜ(おっと、つい江戸っ子になっちまったぜ)。オリジナル・サウンドの低音の引き出し方もすさまじいものがあるし、これはお買い得。

8/21 Heal Ring ～やすらぎの指輪～

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICS-230
価格	3000円(税込)
備考	初回のみ16ページカラー写真歌詞ブック付

久々に杉本理恵ちゃんのニュー・アルバムがリリースされる。今回は全10曲で、うち8曲がファルコム・ゲームの音楽。あとの2曲は、あの谷山浩子女史がプレゼントした曲となっている。GMのほうの内訳は、『ソーサリアン』2曲、『イースII』3曲、『イースIII』3曲。とにかく、デビュー時に比べて声がよく出ているのに感心した。だいぶ練習したのだろう。ただ、言葉をねるように歌うのはやめたほうがよいように思う。せっかくの澄んだ声が曇ってしまうから。とにかく、どんどん実力を上げている彼女に期待しよう。

8/21 誰かがあなたを愛してる

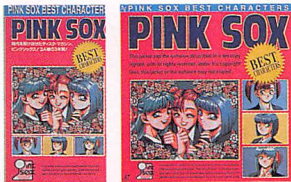
透明感あふれる歌声で多くのファンを魅了している南翔子さんが、ファルコム・レーベルから待望のソロ・デビューをはたす。まず1曲目の「誰かがあなたを愛してる」は『ぽっぷるメイル』のエンディング曲。そして、2曲目の「めぐり逢えるまで」は『イースII』のエンディング曲となっている。作曲は、もちろんファルコム・サウンドチームJ. D. K。作詩は、安藤芳彦氏。心なごむその歌声は、聴き手を包みこむような優しさとぬくもりに満ちている。このシングルは9月発売のアルバムに先がけての発売。アルバムの発売も楽しみである。

メーカー	キングレコード
媒体	CDシングル
品番	KIDS-102
価格	1000円(税込)
備考	

●本当にあった怖い話／今年の3月に学校を卒業し、4月に会社に入った。1か月後、給料をもらった。多く入っていたのでそのぶんを返した。次の日、会社がつぶれた。頭の中が真っ白になり、風が吹いていた。もう何もいうことはない。(静岡・ベッコウ)⇒〝本当にあったことです〟とのこと。そうなると、ここは愛川欽也の出番だ。まったくテレ朝はフジのパクリが好きだ。ということで、わたしも〝もう今月でいいわよ〟と編集長にいわれるのが怖い。(バ)。

8/21 ピンクソックス・ベストキャラクターズ

ウェンディマガジンの超人気美少女ゲーム『ピンクソックス』のビジュアル・ソフトがリリースされる。なんと創刊号から8号までのレギュラー・シリーズにくわえ、『スーパー～』『～プレゼンツ』をふくめた作品を収録した3年間の集大成だ。とにかく完璧なグラフィック集で、BGMが流れている以外、何のナレーションもスーパーもいっさい入らない。いわば美少女グラフィックのタレ流し状態だ。少しおもしろ味に欠けるのは事実だが、「余計なもんはいらん／」というファンにはいいかもしれない。

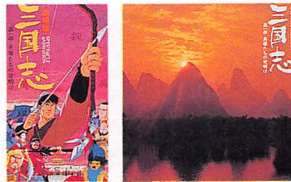
メーカー	NECアベニュー	
媒　体	ビデオ	LD
品　番	NAVL-10007	NALL-10021
価　格	3000円(税込)	3800円(税込)
備　考	30分／カラーHi-Fiステレオ	30分／カラーCAVステレオ

発売中 すぎやまこういち「ドラゴンクエスト」によるオーケストラ入門

ティーンを始めとする若い世代のなかには、オーケストラ音楽を苦い薬のように敬遠する人が少なくない。しかし、苦い薬もスプーン1杯の砂糖で飲みやすくなるように、ドラクエの曲なら苦手なオーケストラ音楽も楽しめるようになるのではないだろうか。ビデオでは作曲者のすぎやまこういち氏が交響組曲「ドラゴンクエストⅣ」の演奏を指揮するかたわら、楽曲の魅力、金管・木管楽器、打楽器に関するお話をしてくれる。ロンドン・フィルハーモニーの演奏もすばらしく、純粋に音楽ビデオとしても楽しめる。

メーカー	ワーナーミュージック・ジャパン	
媒　体	ビデオ	LD
品　番	WPVL-8111	WPLL-8111
価　格	各4900円(税込)	
備　考	48分／カラーHi-Fiステレオ	

8/21 三国志／第一部英雄たちの夜明け(劇場版アニメ・ビデオ)
発売中 三国志／第一部英雄たちの夜明け(サウンドトラック)

ゲーム・フリークの間でも人気の高い『三国志』の劇場版アニメがビデオ化される。『三国志』という物語は、まるで映像化を拒むような壮大なスケールの一大歴史文学ではあるが、今回、アニメーションの技法を借りて見事に映画への変貌をとげている。その壮大さを支える点で、卓越した音楽も一役買っている。

メーカー	NECアベニュー		
媒　体	ビデオ	LD	CD
品　番	NAVN-30001	NALN-10002	NACL-1052
価　格	15450円(税込)	8000円(税込)	2800円(税込)
備　考	138分／カラーHi-Fiステレオ・ドルビーサラウンド	160分／カラーCLVステレオ・ドルビーサラウンド	

発売中 鴉天狗カブト～黄金の目のケモノ～(オリジナル・アニメ・ビデオ)
カラス天狗カブト(TV版オリジナル・サウンドトラック)

PCエンジン・CD-ROM版ゲーム『コブラⅡ』で3000枚の原画を描き上げた漫画家の寺沢武一氏が、今度はOAVに挑戦した。なんと、原作・脚本・絵コンテ・監督と、1人で4役をこなしている。物語は、妖術使い「玉虫」の手に落ちた佐渡の城下町に、鋭い眼光をたたえた1人の男が訪れるところから始まる。

メーカー	NHK　VOOK	ビクター音楽産業
媒　体	ビデオ	CD
品　番	JSVA-12014	VICL-64
価　格	13184円(税込)	3000円(税込)
備　考	45分／カラーHi-Fiステレオ	

各社新譜情報

★ポニーキャニオン
<9月18日>……●ストリートファイターII'⇨カプコンのアーケード格闘アクション「ストII'」の攻略ビデオ。価格は4600円。●達人王⇨東亜プランの新作シューティングのアルバム化。アレンジ+オリジナル+SEコレクション収録。CD1500円。
<10月7日>……●ストリートファイターII'(LD)⇨9／18発売のビデオのLD版。価格等、詳細未定。

★キングレコード
<8月21日>……●魂斗羅スピリッツ⇨スーファミ版アクションのフル・アルバム化。オリジナル完全+魂斗羅シリーズ6作のダイジェスト曲+MIDIアレンジ5曲収録。CD2800円。●エスパードリーム～めもりあるべすと～⇨ファミコン版アクションRPGの1と2を完全収録。テレビCMに使用曲も追加収録。CD1500円。
<9月26日>……●フィーナ／南翔子⇨10曲の「イース」を中心とするボーカル曲を南翔子さんが歌いあげる。CD3000円。●コナミ・ゲームミュージック・コレクションVol.5⇨「サンセットライダーズ」「ヘクシオン」「アステリクス」の3作品をオリジナルで完全収録。CD2800円。

★ポリスター
<発売日未定>……●(仮)スーパーリアル麻雀PⅣ⇨新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★ビクター音楽産業
<10月21日>……●ソルバルウ(ビデオ)⇨人気大型筐体シューティングのビデオ化。ポリゴンを使ったリアルな3D画像は、BGVとしても楽しめるだろう。収録時間等、詳細未定。●(仮)ビデオゲーム・グラフィティVol.8⇨収録ゲーム等、詳細未定。
<秋頃>……●(仮)ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.7⇨収録ゲーム等、詳細未定。

★NECアベニュー
<9月21日>……●ドラゴンナイトIII⇨超人気美少女ソフトのフルCD。シンセなどによるアレンジと、オリジナル・サウンドを収録予定。CD2800円。
<10月21日>……●(仮)バーディー・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇨「キャル」「ジョーカー」を始めとするバーディーソフトの人気ゲームを収録。価格等、詳細未定。

★アポロン
<10月5日>……●大戦略エキスパート⇨アスキーのスーファミ版ウォー・シミュレーションのアルバム化。シンセによるクラシカル・アレンジ5曲+オリジナル完全収録。CD2800円。
<10月21日>……●交響組曲ドラゴンクエストⅤ～天空の花嫁～⇨いわずと知れたドラクエⅤのオーケストレーション・アルバム。ゲームの発売が決まっていよいよ発売。CD2枚組3600円。

■第6回ファミリークラシックコンサート～ドラゴンクエストの世界⇨夏といえば、ドラクエのコンサートだ／
◆日時：8月18日(火)／18時開演◆会場：渋谷公会堂／最寄り駅：JR&地下鉄・渋谷◆出演：FCオーケストラ&すぎやまこういち◆料金：S席4000円、A席3500円◆問い合わせ：FC事務局☎03-3446-7762

■ゲームミュージック・フェスティバル'92⇨今年もGM最大のイベント、GMフェスが開催される／
◆日時：8月22日(土)・23日(日)／16時30分開場・17時開演◆開場：日本青年館(新宿区)◆最寄り駅：銀座線・外苑前◆出演：22日J.D.K.BAND、GAMADELIC、ZUNTATA／23日ALFH LYRA、コナミ矩形波倶楽部、S.S.T.BAND◆料金：1日券3500円／2日券6000円◆問い合わせ：グローバルエンタープライズ☎03-3496-1341

■杉本理恵イベント情報
◆東京／8月23日(日)：銀座山野楽器本店7Fイベントスペース(11時～)※問い合わせ⇨キングレコード・販売促進課第一部☎03-3945-2114
◆大阪／8月25日(火)：江坂ブーミンホール(12時～)※問い合わせ⇨キングレコード大阪支店☎06-531-5224
◆名古屋／8月26日(水)栄・03(11時～)※問い合わせ⇨キングレコード名古屋支店☎052-251-8691
――入場方法は、8／21発売のCD封入のアンケート・ハガキにて発表。

■アレンジャーズ4th・オーケストラによるゲーム音楽コンサート2
◆日時：9月15日(火・祝日)／13時30分開場・14時開演◆会場：東急Bunkamuraオーチャードホール◆最寄り駅：JR&地下鉄・渋谷◆出演：すぎやまこういち、羽田健太郎ほか◆予定曲目：シムシティー、ファイナルファンタジーⅣ、信長の野望・武将風雲録ほか◆料金：S席3000円、A席2500円◆問い合わせ：日本アレンジャーズ協会☎03-3498-1719

アンケートハガキより

●意気地なし／バボに異議あり！　1991年12月号でテレカをやるといわれたのにもらってない／　それとも書いてあるがバボの気分でもらえなかったというのか。買ったほうが安いだと？　どこで同一物を売っている。見たことにゃーわ／　どうせこのハガキだって誌面に出さんのだろ。意気地なしのバボめ。悔しかったら載せてみろ。やーいやーい。(香川・横井達)⇨悔しかったので載せたぞ。(バ)

MIDIアイテム

GTユーザー
・ソフト……『μ・SIOS』(ビッツー、2万9800円)
・音源……PSR－500(ヤマハ、7万7000円)
・MIDIケーブル(800円前後)

STユーザー
・MIDIインターフェイス『μ・PACK』(ビッツー、1万9800円)
あとはGTユーザーと同じアイテム(ソフト、音源、MIDIケーブル)

↑このコーナーはMIDIを誌上体験できるようにと始めましたが、もし上にあるようなアイテムを持っていれば、実際に音を聞きながら確かめることができます

MIDI機器って何?

MIDIインターフェイス(MIDIケーブルをつなぐ差しこみ)を装備していることによって、MIDIデータのやりとりをすることができる楽器、パソコン、シーケンサ、エフェクタ、ミキサ等。最近では、電子ピアノ、電子オルガンにもMIDIインターフェイスがついている。

MIDIでやりとりできること

基本的には、音源(楽器)の何番目の音色で、どのタイミングに、どんな高さの音が、どのくらい強い音で、どのくらいの長さぶん鳴るのか、という情報。もう1つはMIDIクロックという時計をもっているので、複数のMIDI機器を同期させることができる。その場合のMIDIケーブルのつなぎ方は、親分になる機器のMIDIアウト、子分になる機器のMIDIインにつなぐことによって、子分は親分に同期する。

データ入力＋エディットであっという間の曲作り

MIDIでの曲作りは、たとえばベースはこんなふうに、ピアノならこうと、始めに曲のだいたいの感じをざっと入力し、それを聞きながらバランスを変えたり、音色を変えたりと、エディットをくり返して曲らしく整えていく。こういった、おおまかなところから手を付け、細かいところへと移っていく作業の流れは、CGもそうだが、ものを作るときの共通点なので、わかってもらえたと思う。このMIDI三度笠では1曲を作る流れを4回に分けて、ひとめぐりした。下の表に今までの内容を載せたので見てほしい。回を重ねるごとに、エディットの細かい部分にふれていき、曲としての完成度が高くなるようにもっていったつもりだ。逆にそれほど凝らなくてもいい、という場合はほどほどのところで完成させたってよいのだ。

ここで入力方法についてもう1度復習。ちまちまと数値入力するよりは、音がぬけてもずれてもいいからキーボードを弾いて入力し、あとでいっきにエディットするほうが楽だし速い。

前回までのおさらい　これだけ知っていればMIDIなんてかんたん

(号数)回数	要点	曲のデータを作る手順の流れ
(4月号) 第1回	MIDIで何ができるのか、とにかく演奏情報を入力してみる	テレコ感覚でリアルタイムレコーディング 入力：おおざっぱにデータ作成
(5月号) 第2回	前回入力したデータを聞きながらエディットして曲らしく整えていく＋さらに曲らしく聞こえるための方法	↓ エディット：❶おおまかなエディット(音色バランスなど) ❷こまかなエディット(1音1音に対して) ❸楽器の鳴り方をシミュレート ＋ 音に深みを持たせるためのエフェクト
(6月号) 第3回		
(7月号) 第4回		
(8月号) 第5回	違う環境で作られた曲のデータをMSXで聞く	違う環境で作られた曲のデータをMSXで読みこんだり、自分の楽器用に、そのデータの設定等を変える方法

付録ディスクについて　CM-32L用　サウンド・シアター

作品名	The Black Night
ファイル名	BLACK－R. MID
対応機種	A1GT or A1ST+『μ・PACK』
ファイルの種類	高速モードBASIC用MIDIプログラム
必要な音源(楽器)	CM－32L

今回やっと投稿作品を付録ディスクに収録することができました。埼玉県　くりゃっかあ作「この非常に特殊なMIDIの使い方をプログラムで楽しんでください。なお部屋を暗くしてヘッドホンで聞くとよいでしょう……」。ちょっとおもしろい作品です。MIDIケーブルを接続したらBASICモードでRUN"BLACK-R.MID"リターンで始まります。

★MIDIインプリメンテーションチャートの見方補足①モード★モード1／インの場合は送られた情報はチャンネルに関係なくすべて受け、アウトはベーシックチャンネルで情報を送る。モード2／インの場合モード1との違いは情報をすべて受けても鳴るのは1ボイスで、アウトも1音のみの情報を送るというあまり用途がないモード。モード3／インはチャンネルの一致した情報のみ受け、アウトはモード1と同じ。モード4／現在対応している楽器はほとんどない。

MIDIケーブルのつなぎ方もいろいろ

MIDI機器はMIDIケーブルでお互いにつなぐことによって、初めてMIDIの機能(通信機能)である演奏情報のやりとりなどができるので、1台だけではその機能を使えない。ずいぶん前の話だが、MIDIはイイ音がする……と勘違いしていた人がいたらしいが、MIDI自体は音源ではないのだから、そういうことはない。

GTやST+『μ・PACK』はMIDIインターフェイスを持っているので、それらのユーザーはMIDI機器を持っていることと同じだ。そこで、ケーブルのつなぎ方を変えることによって、どういうことができるのかを確かめてみた。下の図のとおり、Mファンのアイテムだって限りがあるけど3とおりのつなぎ方ができた。前にも述べたとおり、MIDIインターフェイスは、アウト、イン、スルーの3種類。

THRU

MIDIインから入ってきた信号をそのまま送り出す端子。ただし、無制限に多くの楽器を数珠つなぎにすると、MIDI信号が劣化してデータを送るタイミングが遅れてしまうので、数台の楽器をつなげる時には便利な端子だと思っていたほうが間違いない。

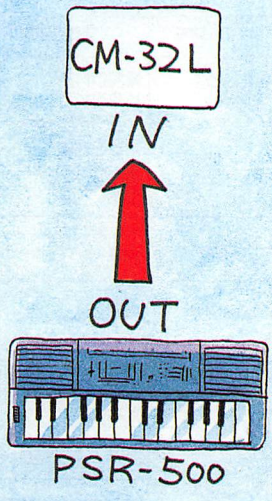
限りあるアイテムでもケーブルのつなぎ方によっていろいろできる

限りあるアイテム

Mファンのアイテムだってこれっぽっち

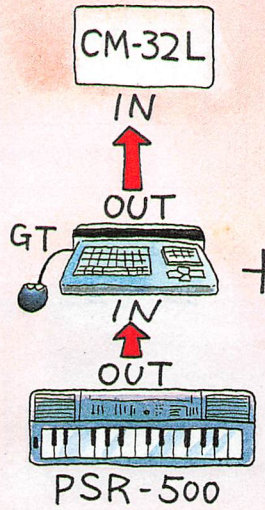
❶ハード　GT
❷ソフト　μ・SIOS
❸音源　PSR-500、CM-32L
❹MIDIケーブル　2本

★音源＝楽器のこと
★STユーザーは「μ・PACK」を使用することによってGTと同じことができる
★「MIDIサウルス」ユーザーも、ケーブルのつなぎ方は同じなので、自分の環境にあてはめてやってみてほしい
★PSR-500は鍵盤付きの音源
★CM-32Lは鍵盤のないモジュール型音源

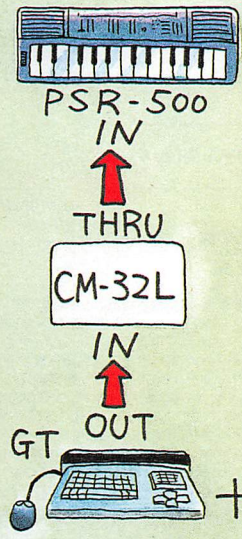
つなぎ方1 CM-32Lの音をPSR-500の鍵盤で鳴らす

★CM-32Lのみ、または両方の音源を鳴らすことができる

鍵盤がないタイプの楽器は気軽に音を鳴らすことができない。そこで鍵盤をつなげることによっていつでも鳴らせるようにしたつなぎ方で、もっともシンプルなつなぎ方。PSR-500が親分になり、子分であるCM-32Lに「何番の音色で何の音を鳴らせ」などと命令できる。この場合注意するのは必ず親分側(PSR-500)の送信チャンネルを設定すること。

つなぎ方2 CM-32Lの音をPSR-500の鍵盤で鳴らしながら、データを入力する

➲μ・SIOSのスルーオンのアイコン

★作ったデータをプレイ・オンにすると、CM-32Lの音のみ鳴る

つなぎ方1の発展型でCM-32Lの音色を鳴らしながらデータ入力できる。親分側のPSR-500でチャンネル、『μ・SIOS』でスルーオンを設定すること。

つなぎ方3 μ・SIOSのデータをPSR-500、CM-32Lで2台同時に鳴らす

★音源(PSR-500、CM-32L)のならび順はどちらでもよいが、PSR-500にはTHRU端子がないので、この場合は左のとおり

データができあがっている状態ならこれがいちばんたくさんの音を鳴らすことができる。PSR-500は受けるチャンネルのオン・オフが可能なので、このつなぎ方はチャンネルによっては2台鳴らしたり、CM-32Lのみ鳴らしたりできる。2台の音量バランスは各ボリュームのツマミを使うと楽。

★いい本みつけた★①サウンド・レコーディング・マガジン(リットーミュージック、月刊、820円)。この雑誌はなかなかプロっぽい感じで、エフェクターの原理と使いこなし、続・楽器セミナー、その他MIDI打ちこみ関係、音響関係と多彩。②スコア・マガジン(ヤマハ、月刊、550円)名前のとおり、スコアがたくさん載っていて、たとえば36号では「海ねこ」スピッツ、「恋をしようよYeah!Yeah!」リンドバーグ、「…IN HEAVEN…」BUCK-TICKほか5曲ほど解説付きで、また人気グループのインタビュー等情報も多そう。

★MIDIインプリメンテーションチャートの見方補足②コントロールチェンジ★ピッチ・ベンダー以外のMIDI楽器のコントローラーに関係する情報のことで、モジュレーション・ホイール、フット・ペダル(ボリューム・ペダル)、メイン・ボリューム(ボリュームのつまみ)、ポルタメント、ブレス・コントロールなどがある。楽器のコントローラーにはそれぞれコントロールナンバーが付けられていて、ほしい機能を自由に設定できるようになっている。

★増えてきたゲームミュージックの楽譜★㈱音協社より「ウィザードリー讃歌」「ウルティマ讃歌」「グラディウス&サラマンダー」「イース全曲」「グラディウスII」「ソーサリアン①」「ソーサリアン②」など、キーボード用の楽譜だけとファミコンの曲の16種類も含めるとなかなかのラインナップ。1500円前後。そのほかに、ドレミ音楽出版社、ヤマハ、キングレコード(CDと同サイズの楽譜)からもいくつか出版されている。(協力 銀座山野楽器)

アフタータッチを使うには?

鍵盤を弾いたままでピッチ(高さ)や音のクセなどが変化させることができるアフタータッチ。対応している音色を使って、たとえば、ドミソを同時に弾いているときにミの音だけ変化させることができるのは、ごく一部の高額な楽器のみで、ふつうは、ミの音だけ変化させようとしても、ドミソぜんぶが変化するので注意がいるかも。

MIDI機器を知るにはMIDIインプリメンテーションチャート

MIDI機器には必ずMIDIインプリメンテーションチャートがマニュアルに付いていて、その機器ではどんな情報のやりとりが可能なのかを明らかにしている。これを見ることによって、MIDIの対応度がひと目でわかるのだ。このMIDIインプリメンテーションチャートの書式自体もMIDI規格で定められているので、数台の機器の内容を見比べるときにもわかりやすいようになっている。

初めてMIDIインプリメンテーションチャートを見る人にもわかってもらえるように、Mファンでは少し項目(水色の部分)を足して見やすくしたつもりだ。下の表を見てほしい。送信、受信、備考の項目に分けられていることがわかるだろう。特に自分の楽器が使えるコントロールナンバーを知りたいときはこの表を見れば一目瞭然(いちもくりょうぜん)だ。

MIDIインプリメンテーションチャートを見ればMIDIの対応度がわかる!!

右の表の見方の補足
(※各ページ下のてとりあしとり道場にさらにくわしい説明を載せておく)

- ○ベーシックチャンネル
〈電源ON時〉初期設定値。〈設定可能〉変更できるベーシックチャンネルの範囲。
- ○モード/1~4までの4種類ある
〈電源ON時〉最近の楽器ではほとんどがモード3または前の状態をメモリーしたもの。〈メッセージ〉ポリ、モノ、オムニ・オン、オムニ・オフのうち使用できるもの。〈代用〉モードメッセージを受けたときに代用して送る場合。(※メッセージ、代用は最近の楽器では特に気にしなくてもよい)
- ○ノートナンバー/情報としてやりとりできる音の高さの範囲
〈音域〉実際に発音可能な範囲。
- ○ベロシティ
〈ノート・オン〉鍵盤を押したときの強さの範囲。(※ノート・オフはほとんどの楽器になく、高価な楽器や機器のみ)
- ○アフタータッチ/鍵盤を押しているときにさらに押し込むと変化が得られる音色の場合。
〈キー別〉(ほとんど存在しない)〈チャンネル別〉普通これに対応。
- ○ピッチ・ベンダー/ピッチ・ホイールに対応しているかどうか。
- ○コントロールチェンジ/対応しているメッセージナンバーと機能
- ○プログラムチェンジ/送受可能数
〈設定可能範囲〉実際の音色数。
- ○エクスクルーシブ/各メーカー専用にやりとりするためのもの
- ○コモン/シーケンサ、ドラムマシンに関係するメッセージ
- ○リアルタイム/同期用メッセージ
〈クロック〉タイミング。〈コマンド〉スタート。
- ○その他
〈ローカルON/OFF〉OFFにすると鍵盤を弾いても音が出ない。〈オール・ノート・オフ〉チャンネルで発音中の音をすべて止める。〈アクティブ・センシング〉一定時間以内にMIDIメッセージが送られてこないときは発音中の音をすべて止める。
〈リセット〉システムリセット
- ○＊＊……項目に無関係なとき

注意❶MIDIインプリメンテーションチャートは書式が定められていますが、Mファンではわかりやすくするために(水色)の欄を3つに分けました。本来ならその部分は1つの欄です。
❷(ピンク)はPSR-500が特別に2種類の機能を持っていますが、ふつうの楽器は1つの欄になっています。

MIDIインプリメンテーションチャート　　Date:1991.5.19　Version:1.0

MIDI情報	情報の種類	ファンクション…	送信	受信 リモートコントロールモード	受信 マルチモード	備考
ベーシックチャンネル	電源ON時 設定可能	—— ——	1~16チャンネル(※1) 1~16チャンネル	1~16チャンネル(※2) 1~16チャンネル(※2)		
モード	電源ON時 メッセージ 代用	—— —— ——	モード3 × ＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊	(※2) × ×	(※2)(※3) × ×	
ノートナンバー	—— 音域	—— ——	0~127 ＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊	0~127 0~127(※4)		
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	—— ——	○ 9nH、v=1~127 × 9nH、v=0	○ 9nH、v=1~127 × 9nH、v=0 or 8nH		
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	—— ——	× ×	× ×		
ピッチ・ベンダー	——	——	○(※5)	○(※6)	○(※6)	7ビット分解能
コントロールチェンジ	—— —— —— —— ——	1 7 10 64 91	× ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○		ビブラート ボリューム パン サスティン リバーブデプス
プログラムチェンジ	—— 設定可能範囲	—— ——	○ 0~99(※7) ＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊	○ 0~99(※7) 0~99		
エクスクルーシブ	——	——	○(※8)	○(※8)	×	
コモン	ソング・ポジション ソング・セレクト チューン	—— —— ——	× × ×	× × ×		
リアルタイム	クロック コマンド	—— ——	○ ○	(※9) ○	× ×	スタート/ストップ
その他	ローカルON/OFF オール・ノート・オフ アクティブ・センシング リセット	—— —— —— ——	× × ○ ×	× ○ ○ ×		

備考
※1:記憶させることが可能です。
※2:チャンネルごとにオン/オフ指定が可能です。
※3:マルチティンバー、ダイナミックボイスアロケーション。
※4:高域で正弦波に置き換わる音色もあります。
※5:パネル上のピッチベンドレンジによって、異なった範囲の値を送信します。
例)ピッチベンドレンジ12の場合:00H、00H~7FH、7FH
ピッチベンドレンジ1の場合:3CH、3AH~20H、45H
※6:パネル上で設定したピッチベンドレンジを適用して発音します。
※7:0~99に対しては音色番号 0~99がそれぞれ対応します。
※8:ページメモリーのバルクダンプ。
※9:内部クロック/外部クロック切替可能

←PSR-500はとてもかしこかった……正直な感想

モード1: オムニ・オン、ポリ　モード2: オムニ・オン、モノ　○:あり
モード3: オムニ・オフ、ポリ　モード4: オムニ・オフ、モノ　×:なし

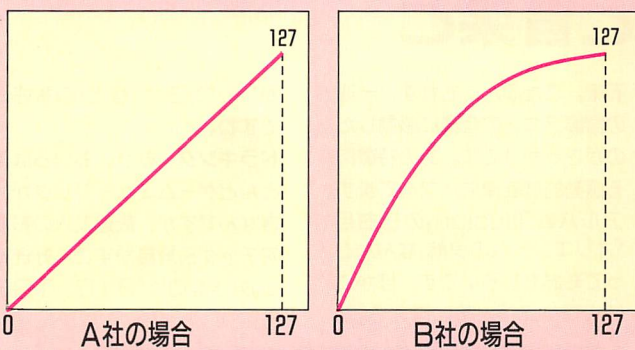
協力　ヤマハ㈱

★MIDIインプリメンテーションチャートの見方補足③最近のコントロールチェンジについて★コントロールナンバーは0~127まであるがすべてが使われているわけではないので、よく使うものを紹介しよう。1(モジュレーション・デプス)、7(ボリューム)10(パンポット)、11(エクスプレッション)、64(サスティン)、91(リバーブ・デプス)など。エクスプレッションはクレッシェンドなどの細かい動き用に、ボリュームは他の音色とのバランスをとるのに使う。

音源の互換性はあまりアテにならない

前回、違う音源用に作られた曲のデータのやりとりについてふれたが、前にもいったとおり、MIDIの演奏情報のやりとりは、曲の1音1音のデータである、タイミング、高さ、強さ、長さ等を数値で相手の楽器に知らせるものなのだ。だから、たとえばある音を90という数値の強さ(ベロシティ)で鳴らすというデータを送ったとしても、それを受けるA社の楽器の音は普通の強さに聞こえて、B社の楽器の方は強く聞こえすぎてキツくなってしまう……ということもありうる。下の図にかんたんな例を載せておくが、そもそも楽器というものはメーカー独自で開発した発音方式を使って鳴らすので、同じ名前の音色であっても、メーカーごとに音色の特性が違うのであたりまえなのだ。ましで、音色はプログラムナンバーという数値で指定するので、たとえばA社の3番の音色はピアノでもB社の3番はベースだったりする。

だが、それではMIDIの数多くあるデータを生かしきれない、ということで音色などの最低限の互換性を持たせた楽器が、最近聞くようになった「GMフォーマット」「GSフォーマット」対応の楽器だ。これらの楽器どうしは同じ演奏データを同じ音色で聞くことができる。

フォーマット
フロッピーディスクのフォーマットは初期化であり、そのディスクを使う機器に合わせたワクぐみ、書式にするという意味なのだが、GMフォーマット、GSフォーマットのフォーマットは仕様、形式のことで、たとえばGM音源なら、GMの形式で作られた楽器ということ。

GMフォーマットとは

General MIDI System Level 1(通称ジーエムシステム・レベル1)というのが正式名。MIDI音源(楽器)用に作られた仕様だ。コンピューターミュージックを手軽に楽しむ層をターゲットにしているため、音楽データは聞くだけ、という立場にも便利なように作られた仕様で、比較的低価格の楽器が対応している。GMフォーマットの内訳は、同時発音数、10チャンネルはリズム用チャンネルに固定でリズム音はノートナンバーのうち47音色、音色は番号・数・種類固定で128音色、コントロールチェンジ、ピッチ・ベンドの指定の仕方などがおもである。GMフォーマットに準拠した楽器にはGMのマークが付く。またGSフォーマットというのもあるが、これはローランドというメーカー独自のもので、それに対応しているローランドの楽器どうしならGMフォーマットよりも細かいやりとりができる。

ま と め

MIDIでの曲作り+αはひととおりできたので、今回でGTフォーラムとしてのMIDI三度笠はおしまい。付録ディスクに入れたデータは、みなさんの投稿作品のなかから選んだので、ぜひ、アイテムのそろっている人は聞いてほしい。

次回からは、ワクを広げてMSXでのMIDIということで、今までにみなさんから戴いた質問などを参考にして、さらにMIDIが楽しめるように進めていくつもりだ。そしてもう1つ、プロの現場でMIDIをガンガン使っている早坂先生に音色別(楽器音別)のMIDI打ちこみテクニックを伝授してもらう予定だ。今までどおり、質問、ご意見、投稿作品などいつでも受け付けるのでヨロシク。

それから、違う音源用に作られた演奏のデータをだれでも聞くことができるように、投稿作品の形式を決める。作品には必ずプログラムナンバー(音色番号)、各トラックの内容(メロディーとかギターとか)、リズム音(C1、D3などの各ノートナンバーに割りふられている音)、コントロールチェンジの内容、ベンド幅など使用しているものを明記して添付すること。それを見ながら各自の楽器用に設定をし直せば、だれでもある程度まで再現できるからね。

MIDI用のソフトウェア、ツール

●MIDIサウルス
MIDIインターフェイスとシーケンスソフトのパックで、リズムを含めて9トラック(9種類の違うチャンネルで音を同時に出せるということ)使える。
MSX2/2、1万9800円。

●μ・SIOS
GTまたはST+μ・PACK用のシーケンスソフト。16トラックあり、ほとんどのことができる上級版。
ターボR用、2万9800円。

●μ・PACK
MIDIインターフェイスとMIDI拡張BASIC・ROM、256バイトの拡張RAMが内蔵されておりターボR専用。GTに装着するとMIDIインターフェイスのイン・アウトが2つずつになる。
ターボR用、1万9800円。

●MIDIコン
MIDIファイル、ミュージ郎・ミュージ君のデータをμ・SIOS用に、また、μ・SIOS用のデータをMIDIサウルス用に変換するツール。
MSX2、9800円。

●μ・NOTE(左参照)

これから発売予定のソフトウェア
○MIDIカラプレイヤー
○シンセサウルス Ver.3.0
○μ・NOTE Jr.
※これらはすべてビッツーより
問い合わせ　03-3479-4558

μ・NOTE

NEWS!

6月号で紹介した『μ・NOTE』が発売になって、内容が明らかになった。前に紹介したときと大きく違うのは①『μ・SIOS』の必要なしに、それだけで演奏できる。つまり、入力手段が楽譜であるシーケンスソフト。②歌詞などの文字(英、数、ひらがな、カタカナ)の入力が可能。③画面ハードコピー(画面に表示されているそのまま)のプリントアウトが可能。④プログラムチェンジ、ピッチベンド、コントロールチェンジ、などMID関係はほとんど対応。⑤データディスクにユーティリティーとして『μ・SIOS』へのコンバータが付属……など。2万9800円、発売中。

宿場町

★MSXの機種、ソフトウェアは問いませんがMIDI楽器を使ったものを募集します★本文のまとめのところのとおり、どんなMIDI楽器でもデータを聞くことができるように、各設定の内訳、それから各トラック(音色)の音量バランスを大きい順にナンバーをつけてください。せっかくの作品をイメージとはほど遠い音色で聞かれるのも、ちょっと寂しいものね。音楽だけではなく、効果音関係も可です。

てとりあしとり道場

★MIDIインプリメンテーションチャートの見方補足④楽器に実際に必要なこと★①送受ともチャンネル設定は自由か。②音域の広さ。ただし、たとえばベースの高い音などのような現実的ではない音はその限りではない。③ベロシティのオン。④ピッチ・ベンダー対応。⑤コントロールチェンジの対応している数、など。
PSR-500はそれ自体でリズムを鳴らすことができるので普通の楽器と少し違うが、特筆すべきことは受けるチャンネルのオン・オフができるということ。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

パソ通天国

ゲームミュージック、ロック、ポップス、ソウル、ダンスミュージック……ビープ音しか聞こえないパソ通が人と音楽を結び付ける。

人とパソ通と音楽と

一口に「音楽が好き」といっても、いろんなジャンルがあって、いろんな曲があるわけで、それぞれ自分の好きな曲がイチバンとか思っているに違いない。今回、音楽関連のフリーウェアを探究してみて（99ページ以降参照のこと）、それらを作りだした作者はどんな人で、どんなことを考えているのだろうというのが気になった。気になりだすと、解明せずには眠れない性分なので作者たちを集めて座談会を企画してみた。そして、いちばん興味津々だった「どんな音楽を聴いているのだろう？」という質問から、誌上座談会ははじまるのだ。さて、何が飛び出すやら。

好きな音楽、ふだん聴いている音楽は何ですか？

Ring.　ゲームミュージック、プリンセスプリンセスの『ジャングルプリンセス』、『ヴァイブレーション』かなぁ。

Ain　ジャンルはおもにゲームミュージック。歌謡曲なども聴きますが、アーティストや曲名などは１曲だけというわけではないので……。

ゆじ　邦楽一辺倒です。あ、でも演歌は除いてください（笑）。しかもかなりかたよってますね（苦笑）。具体的には中島みゆき（一同うなずく）。ここ2、3年は昔ほどの熱はありませんけど、ぼくがいちばん最初にレコードを買ったのが『予感』というアルバムでした。そして、最近は久石譲。ごたぶんにもれず、一連の宮崎アニメの音楽に感動したのがきっかけです。あの特徴ある感動的な旋律にハマってます。アルバム『illusion』の６曲目『オリエントへの曳航』なんかとってもおもしろいです。ほかには大野雄二（『太陽にほえろ』とか『ルパン三世』など）のも好きですね。

ドラキング　むう、おいらはほとんどゲームミュージックが好きなんですが、最近友人の影響でチャゲ&飛鳥がすごく好きでし。好きな曲は『ＢＩＧ　TREE』です。

←ゆじさんの最近曲集『Good Feeling』。今回の付録ディスクに収録したのでじっくり聴いてみるといい。どこかに中島みゆきや久石譲が隠れているかもしれない

草ネットタウンページ

今月は６局の草ネットを紹介。こうして見ると、ＭＳＸのネットもけっこうあるな〜と思う。ただ、24時間運営しているところはすくないので、アクセスする人はくれぐれも時間には注意してくれ。それから、時間内でも３、４回コールしてもつながらないときはさっさと切るようにしよう。夜中に電話を鳴らされたら迷惑だもんね。

★Equal-NET

アクセス電話番号：0196-54-1202
所在地：岩手県盛岡市
シスオペ：ゆーた♪

●通信制御手順
文字コード：シフトJIS
通信速度：300/1200/2400bps
通信方式：全二重
データビット長：8ビット
パリティー：なし
ストップビット：1ビット
フロー制御：おこなう(XON)
シフト制御：おこなわない(SOFF)
MNP：クラス5まで対応
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
ゲスト利用の制限：特になし
オンラインサインアップ：あり

●プロフィール
回線数：1
運営時間：21：00〜7：00
会員数：72人(92年7月現在)
開局日：1989年12月17日
入会方法：ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください

★あめねっと

アクセス電話番号：03-3752-5316
所在地：東京都大田区
シスオペ：AME

●通信制御手順
文字コード：シフトJIS
通信速度：1200/2400bps
通信方式：全二重
データビット長：8ビット
パリティー：なし
ストップビット：1ビット
フロー制御：おこなう(XON)
シフト制御：おこなわない(SOFF)
MNP：クラス5まで対応
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
ゲスト利用の制限：一部ボード見られません
オンラインサインアップ：あり

●プロフィール
回線数：1
運営時間：24時間
会員数：28人(92年7月現在)
開局日：1992年4月11日
入会方法：ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください

★QUARTER-NET

アクセス電話番号：0258-82-4543
所在地：新潟県小千谷市
シスオペ：れっしょ

●通信制御手順
文字コード：シフトJIS
通信速度：300/1200/2400bps
通信方式：全二重
データビット長：8ビット
パリティー：なし
ストップビット：1ビット
フロー制御：おこなう(XON)
シフト制御：おこなわない(SOFF)
MNP：クラス5まで対応
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
ゲスト利用の制限：特になし
オンラインサインアップ：あり

●プロフィール
回線数：1
運営時間：21：00〜3：00
会員数：29人(92年7月現在)
開局日：1991年11月19日
入会方法：ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください

◉ちょっと解説

音楽著作権とパソ通について　音楽著作物（曲や詩）は日本音楽著作権協会（JASRAC）がほぼ一括に管理している。曲や詩の一部もしくは全部を使用するときはJASRACに申請して著作権料を支払わなければならない。ＦＭ音楽館によく「日本音楽著作権協会許諾第〇〇〇号」とか書いてあることがあるけど、あれが著作権料を支払って使用しています、という印なのだ。→

↺ビジュアルでせめるMGSシリーズは見ても楽しい。画面の5曲は付録ディスクに収録されている

Ainさんとドラキングさんのいる MARIO-NET（東京都町田市）

アクセス番号：0427－95－3421
シスオペ：MARIO
300/1200/2400bps全二重、MNPクラス5まで対応
ゲストID：GUEST、運営時間：24時間

ゆじさんとRing.さんのいる 新アスキーネット（全国24か所のアクセスポイント）

入会金：3000円、アクセス料金：月額2000円（5時間以内の利用料金）＋3分につき20円
会員数：7万5000人、支払い方法：クレジットカードおよび銀行口座引き落とし

Ainさん

ＦＭ音源ドライバーの『ＭＧＳ』シリーズの作者。パソ通をはじめたきっかけはフリーウェアだという、現在は作る立場になっているので、プログラムの感想がもらえるのがパソ通の魅力だという。今度はMIDI関連のプログラムを作ってみたいのだそうだ。

ドラキングさん

ＭＧＳシリーズのゲームミュージック、それもコナミの曲を数多く作っている。ゲーム好きでほとんどのエンディング曲で感動してしまうそうだ。MIDIはＧＴを買ったら考えるということだが……それはいつ？

ゆじさん

もう１つのＦＭ音源ドライバー『OPLLdriver』を使って数々のオリジナル曲を生み出している。パソ通をはじめて、ＭＳＸの世界が広がったというのをいちばん感じるそうだ。曲の感想が聞けるのがうれしいとも。また、今は積極的にMIDIをやる気はないという。

Ring.さん

OPLLdriverの作者。ディグダグに感動してゲームの世界へ引きずりこまれたそうだ。全国各地の同じ趣味の人達がお互いに刺激を受けながらプログラムや音楽を作っていくことができるというのが、パソ通の特徴だという。

コンピュータ・ミュージックをはじめたきっかけは何ですか？

ドラキング　なんとなくＰＬＡＹ文で音をならしているうちにのめりこんでしまったかな。

Ain　ＦＭ音源やMMLの使い方を覚えたから。

Ring.　ゲームミュージックを演奏させてみたかったから。

ゆじ　最初は好きな曲を自分で演奏してみたいと思ったこと。しかしながら、何の知識も技量もなかったので、ＭＳＸのＰＬＡＹ機能に目を付けてプログラミングで演奏させたのが音楽するようになったきっかけです。

作曲するときはどうやって作っていくのですか？

Ring.　最近の例でいうと、アスキーネットのプールサロンで進められているプロジェクトに「水龍の宝珠（通称ＴＳＷ）」というゲームがあるのですが、これに曲をつけるときはインスピレーションがわいてくるまでシナリオを読み続けました。シナリオがない場合にはふと浮かんだメロディをノートに書きとめ、そこから構想をふくらませるやり方で作っていきます。

ゆじ　ぼくはまず、鍵盤楽器を気のむくままにたたいて、いいなと思う旋律やコードが見つかったらそれを足がかりとして発展させてゆくというのが多いです。リズミカルな曲を作りたいなと思っているときはリズムパターンの作成からとっかかります。シーケンサで大まかな雰囲気がつかめるまでできたら、それをMMLに直してMSXに入れながら同時にこまかなところまで仕上げてゆきます。かなり、行き当たりばったりです（笑）。

最後に音楽著作権や有料ダウンロードについてどう思いますか

Ring.　現在、ネットにアップされている音楽データは著作権のある音楽を完全にコピー（録音）したものではないはずです。この不完全なデータから著作権料を支払わせるより、音楽データのドキュメントのなかでその曲の宣伝をしてもらうという考えはどうでしょうか。ダウンした音楽データを聴いてみて気に入ったので、そのアルバムを買ったというのはよくある話です。

ゆじ　ぼくの希望としては、原作者の名前なりを何らかの形で音楽データに明示すれば従来通り自由にアップロードできるようになってほしいと思ってますが、今のところはJASRACさんの出す結果を見守りたいと思ってます。

Ain　とにかく、一刻もはやく明確な答えがほしいです。それから実験が行われていない草の根ネットなどでは現在のところどのように扱えばいいのかその辺のところも知りたい。

★ふるむーんねっとわーくくらぶ

アクセス電話番号：0562-44-2596
所在地：不明
シスオペ：じまこ

●通信制御手順
文字コード：シフトJIS
通信速度：300/1200bps
通信方式：全二重
データビット長：8ビット
パリティー：なし
ストップビット：1ビット
フロー制御：おこなう（XON）
シフト制御：おこなわない（SOFF）
MNP：クラス5まで対応
ゲストID：0
ゲストパスワード：なし
ゲスト利用の制限：一部ボード見られません
オンラインサインアップ：あり

●プロフィール
回線数：2
運営時間：24時間
会員数：30人（92年7月現在）
開局日：1992年4月25日
入会方法：ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください

★瀬戸内海ネット

アクセス電話番号：0878-92-4141
所在地：香川県香川郡直島町
シスオペ：土井勉

●通信制御手順
文字コード：シフトJIS
通信速度：300/1200bps
通信方式：全二重
データビット長：8ビット
パリティー：なし
ストップビット：1ビット
フロー制御：おこなう（XON）
シフト制御：おこなわない（SOFF）
MNP：非対応
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
ゲスト利用の制限：一部ボード見られません
オンラインサインアップ：あり

●プロフィール
回線数：1
運営時間：23：00～5：00
会員数：0人（92年7月現在）
開局日：1992年4月1日
入会方法：ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください。注意、呼び出し音は3回以上鳴らさないでください。

◆第1回フリーソフトウェア大賞

●大賞　「LHa」吉崎栄泰
●選考委員特別賞　「ish」石塚匡哉

〈ジャンル部門賞〉
●通信ソフトウェア部門賞　「WTERM」井上博嗣、関口潔
　次席　「Easy TERM」蔭山雅昭
●ユーティリティ部門賞　「BDIFF」T.Tanaka
　「DIET」松本孝（Teddy Matsumoto）
　「FD」出射厚
　「LV」KATO
　「xscript」岡俊行
●アミューズメント部門賞　「Super Depth」森栄樹、二木康夫
●グラフィックス部門賞　該当作品なし
●音楽部門賞　「MIMPI」斎藤樹、おんちゅう
●社会部門賞　「点字スクリーンエディターBASE」OKIYO（清原定信）

〈各特別賞〉
●非DOS部門賞　「GomTalk7」五明正史
　次席　「disinfectant」John Norstad
●送受信インターフェイス賞　「BPL」フィンローダ
　「Transit」株式会社アスキー
　「Quick-VAN」KAISER、たもやん、paku、s.kasai
●ネットワーク別・特別賞
・ASCII NET特別賞　「xscript」岡俊行
・NIFTY-Serve特別賞　「LED」栗田厚
・PC-VAN特別賞　「HGLOG」〈HG〉
・マスターネット特別賞　「J-Mac98」飯塚豊
・日経MIX特別賞　「TADL」日経MIX game会議 project.aチーム
●フロンティア賞　「JSHOT」hassan
　「KI-Shell」石野恵一郎
　「NinjaTerm」有座道春
　「SIM」T.Tanaka
　「history」岡俊行
　「テキスト印刷ソフトPRT（フリーウェア版）」豊嶋久道
　「ディレクトリ・メンテナー（DM）」北村敏彦

※敬称略

6月20日、付録ディスクでもお世話になってる『ＬＨａ』が「フリーソフトウェア大賞」に選ばれた。これは優秀なフリーウェアを讃えようというもので、受賞作品は左の通り。残念ながらＭＳＸ用のソフトは対象にならなかったが、次回に期待。

↑元ロータス社（米）社長ケイポアさん（右）から祝福される吉崎さん（左）

◉ちょっと解説

印刷物や録音物には使用料というのが決まっていて一定のルールなりが確立されているのだが、パソ通は新しいメディアということもあって、そういったものが決められていなかった。そこで現在、大手ネットとJASRACが共同して音楽著作物に関する実験をやって、利用状況などを調べているのだ。この結果、利用料金などの設定などが行われるものと推察される。

THE LINKS INFORMATION PAGE

今月の目玉★リンクスからできるc−DRIVE

今月は『c−DRIVE』について紹介しようと思う。

ここで、あっれー？　と思う人もいるんじゃないかな。じつは、c−DRIVEは3月号でも紹介しているのだ。そのときのc−DRIVEは、ゲーム専用ネットだったので専用モデムとマニュアルを、別に買わなくてはならなかった。

でも、今回からリンクスのメニューのなかにc−DRIVEの項目が増え、リンクスの会員ならば、誰でも参加できるようになったのだ。

ここでc−DRIVEを知らない人へ、ちょっと解説。c−DRIVEとは、宇宙を舞台に駆けめぐる、ネットワークレースゲーム。参加者は、自分の宇宙船をエディットし、3つのステージを1か月かけて走破する。そして、いちばんはやくゴールした人の勝ちというものだ。

会員なら、一度は参加してみてみてはいかがかな？

THE LINKS
1.メールボ゛ックス 00 ツウ
2.インフォメーション　9.ゲ゛ームプ゜ラザ゛
3.かいいんプ゜ロフィール　10.ミッド゛ナイトラリー
4.BBS　11.ゲ゛ームメイキング゛P
5.チャット　12.MSXクリエイターII
6.フリーマーケット　13.c−DRIVE
7.ビ゛ギ゛ナーズ゛エリア
8.きょういくソフト　15.りょうきんメイサイ
0.チャンネル0
◆c−DRIVE7月のマシンエデ゛ィタが゛トウロクされました。みなさんのご゛サンカをおまちしております。
◆チャンZEROメーカーシ゛ャンクに、[らんま1/2]のオリシ゛ナルデ゛モが゛とうし゛ょう!!
F1OK! E.END Key No.13

↑メインメニューの13番にc−DRIVEの項目が増えたのだ

↑レースの結果は、この「URC official press」をダウンロードすることでわかる。タイトル画面がとてもきれい

順位	IDナンバー	ドライバー名	タイム	リペア
1	6909667	サスケニャン	5133	8
2	6856405	ソニック・マイヤー	6563	11
3	6865109	Nakaja	6682	13
4	6864235	NARAKA CHAOS	6751	5
5	1002641	Top Cat	6951	8
6	6703169	ベ゛テルギ゛ウス	7110	0
7	6865547	MAK-JARM	7187	3
8	6702278	TABLE	7248	-1
9	6501043	TACT HONDA	7279	5
10	6856074	リンディ・J・グ゛ランド゛	7294	1

↑そして、その中身だ。ちょっとシンプルな画面ではあるが、レースの順位や、レース状況の実況が入っていてなかなか楽しい

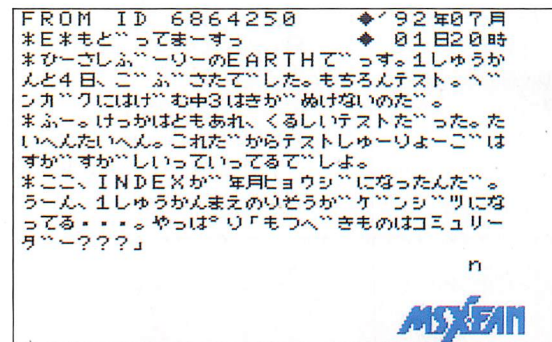
MSX・FANのボード★めいおうせい通信

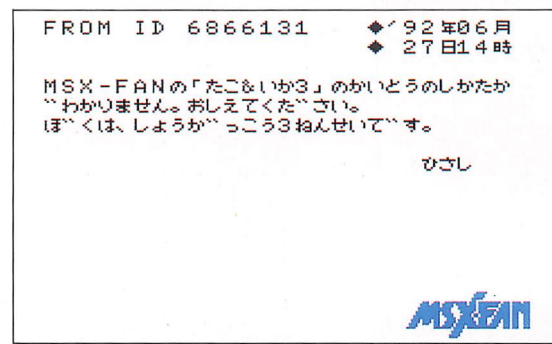
今月(6〜7月)はLINKSの方にお願いして、めいおうせい通信のインデックスの表示を、従来のID表示から、日付け表示に変えてもらったのだ。これで、何日に何通書きこみがあったか一目瞭然。それから、先月お伝えしたように、コミュリーダーをMファンがやることになったので、Mファンの感想を書いてきてくれる人や、編集部に質問をする人などが多くなって盛り上がっている。その代表が小3のひさし君だ。こういった活用法は、学校の部活動とかで忙しくて、質問電話の時間帯に電話できない人にとって、うまい活用の方法だと思うぞ。あったまいいー！　でも、テッちゃんカワイソー。

FROM ID 1005545　◆'92年06月
かんご゛ふ さんは(テッ)　◆ 11日00時

ど゛も みなさま ご゛きげ゛ん うるわしゅー
ご゛ざ゛りやす つい せん日まで゛ しんで゛た
テッで゛すよ
ちと クルマで゛ じ゛こっちゃってね にゅういん
なんか してましたよ ICUとかの しゅう中
ちりょうしつ なんかにも はいちゃったりしてね
もう たいへんで゛したよ び゛ょーいんって ほんと
に ヒマ なーんも することないしね
じ゛ゆうに うご゛けないしね
テッの たんとうの かんご゛ふ さんは 40まえの
おば゛ちゃん その おば゛ちゃんは おしゃべ゛り
で゛ね いろんな こと はなしかけてくるんだ゛よ
なんで゛も まえ ミス日ぼ゜んに えらば゛れたこと
が゛ あったとか ほっかいど゛うに べ゛っぞう
が゛ あるとか ウソ みえみえな ことば゛っか
それに わりと Hな はなしも するし
テッが゛ もってた かんご゛ふ さんの イメージ゛
は やさしくて きれいで゛ はくいの てんし だ゛
ったのに あの おば゛ちゃんを みて かわった
はくいの ぺ゜テンシだ゛　んじ゛ゃ
テッちゃん♥
F1OK! NEXT BACK INDEX END No.

←車で事故っちゃったテッちゃん。集中治療室とか書いてあって、ヤバそうな感じだったけど、最後まで読んだら大丈夫そうで安心した。白衣のペテンシがうまい

FROM ID 6864250　◆'92年07月
＊E＊もど゛ってまーすっ　◆ 01日20時
＊ひーさしぶ゛ーりーのEARTHで゛っす。1しゅうかんと4日、ご゛ぶ゛さたで゛した。もちろんテスト。べ゛ンカ゛クにはげ゛む中3はきが゛ぬけないのだ゛。
＊ふー。けっかはともあれ、くるしいテストだ゛った。たいへんたいへん。これだ゛からテストしゅーりょーご゛はすが゛すが゛しいっていってるで゛しょ。
＊ここ、INDEXが゛年月ヒョウジ゛になったんだ゛。うーん、1しゅうかんまえのりぞうが゛ゲ゛ンジ゛ツになってる・・・。やっぱ゜り「もつべ゛きものはコミュリーダ゛ー???」
n
MSX・FAN

←この文章のつぎのページには、ちゃっかりMファン掲載をねらった文と書いてあった。まんまとハマってしまう担当も担当だ。しくしく……

FROM ID 6866131　◆'92年06月
◆ 27日14時
MSX−FANの「たこ&いか3」のかいとうのしかたが゛わかりません。おしえてくだ゛さい。
ぼ゛くは、しょうが゛っこう3ねんせいで゛す。
ひさし
MSX・FAN

←タコ&イカ3に関する質問は、電話でもけっこう多かったのだ。このあと、編集部の「あじ」によるねちねちした答えは読んでくれたのかな？

◉THE LINKS杯争奪CGコンテスト

リンクス内外を問わず、MSXのCGを募集しています。リンクス会員による人気投票とスタッフによる審査により優秀作品を決定します。入選作にはFS−A1ST、佳作にはゲームソフト一本がおくられます。作品はオリジナルで未発表の作品に限ります。できればドキュメントを付けてください。作品はディスクにセーブして以下の必要事項を明記した用紙を同封し、「THE LINKS杯争奪CGコンテスト」係までお送りください(住所は下欄外)。しめ切りは8月20日必着です。①住所、②氏名、③電話番号、④年齢、⑤職業、⑥性別、⑦作品名、⑧使用ツール名、⑨ロード方法、⑩SCREEN番号。

◉LINKSについてのお問い合わせは　リンクスの入会方法などに関する質問は、〒604京都府京都市中京区烏丸通御池下ルリクルートビル8F　日本テレネット㈱リンクス会員課「リンクスMSX・FAN」係　☎0120-251-063(フリーダイヤル)

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

さてさて、今月は音楽関係のフリーウェアをた〜んと入れたのだ。CG特集のときはグラフィックデータがすくないって文句がいっぱいきたので、今回は音楽データを12曲入れたぞ。

『PMext』は毎度おなじみ解凍ツール。そろそろパソ天もほかのコーナーと同じように自動解凍するようにしようかなー。

『OPLLdriver』と『MGSDRV』はMSX−MUSICにかわる、新しいFM音源ドライバーだ。要するに、FM音源を鳴らす拡張BASICだと思ってくれればいい。『MGSEL』と『MGSDM』はかっこいい音楽をかっこよく見せて、聴かせてくれるツールなのだ(別にかっこいい音楽じゃなくてもいいけど)。ミキサーをいじっている感覚が味わえるぞ。あとは音楽データがばかすか、ばかすか、入っているのだ。

今月のフリーウェアー覧

●解凍ツール	PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino
●FM音源ドライバー	OPLLdriver Ver.1.5 by Ring.
	MGSDRV Ver.2.35 by Ain
●FM音源プレイヤー	MGSEL Ver.2.26 by Ain
	MGSDM Ver.2.01 by Ain
●音楽プログラム&データ	Good Feeling(UG8) by ゆじ
©コナミ	グラディウス・ゴーファーの野望より『We Followed The Sun』by Dora King
	スペースマンボウより『Battle Ship』by Dora King
	ツインビー3より『Tiny Boy』by Dora King
©日本ファルコム	ソーサリアンより『消えた王様の杖・ダンジョン』by K.MURITA
	こきりこ節(富山県民謡) by 魔方陣#

※OPLLdriverとUG8は新アスキーネットから、MGSシリーズとその音楽データはMARIO-NET(東京都町田市)から転載しました。

実験ディスクの作り方

フォーマットしたディスクを1枚用意しよう。付録ディスクを立ちあげて、大メニューにある『MSX−DOS』を選んでくれ。ここまで用意できたら、あとは下のカコミを番号順に実行してほしい。赤文字が実際に打ちこむ文字となるぞ。

① MSX−DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示されている状態で下のコマンドを実行してコピーする。

```
★MSX-DOSの場合
A>COPY  MSXDOS.SYS  B:⏎
A>COPY  COMMAND.COM  B:⏎
★MSX-DOS2の場合(ターボRユーザーはこちら)
A>COPY  MSXDOS2.SYS  B:⏎
A>COPY  COMMAND2.COM  B:⏎
```

② 付録ディスクからコピーする

実験ディスクを入れてリセットし、DOSを立ちあげたら付録ディスクに入れかえて下のようにコピーしていく。

```
A>COPY  PMEXT222.COM  B:⏎
A>COPY  OPLL150.LZH  B:⏎
A>COPY  UG8.PMA  B:⏎
A>COPY  MGSDR235.PMA  B:⏎
A>COPY  MGSDM201.PMA  B:⏎
A>COPY  MGSEL226.PMA  B:⏎
A>COPY  MGS−DATA.LZH  B:⏎
```

③ 漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2+以降の機種には内蔵されている)では漢字が表示できる。

```
A>BASIC⏎
CALL  KANJI⏎
CALL  SYSTEM⏎
```

④ PMextを自己解凍する

PMextは自己解凍するのだ。漢字モードになってないと読めないが、気にせず「Y」を選ぼう。勝手に解凍していくぞ。

```
A>PMEXT222⏎
Extract(Y/N)Y
```

⑤ 全部解凍してみよう

さて、最後の作業、圧縮されているファイルを解凍してしまうのだ。ここではワイルドカードを使ってファイル名を入力する手間をはぶこう。

```
A>PMEXT  *.LZH  *.*⏎
A>PMEXT  *.PMA  *.*⏎
```

まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルは漢字BASICがあれば、TYPEコマンドで表示することができるのだ。

① 画面の表示幅を変える

ほとんどのドキュメントが半角にして80字(漢字で40字)の表示幅で書かれているのだ。

```
A>MODE  80⏎
```

② ドキュメントを画面に表示する

ドキュメントを読んでみよう。CTRLキーとSキーでスクロールを止めるのを忘れずに。

```
A>TYPE  BEGINNER.DOC⏎
```

フリーウェア感想文(7月情報号)

6月号ではCG特集として、16色のMAGを中心に紹介したのだ。PC−9801やX68000のCGが見られるというのも大きいよね。みんなの興味もあるとみえて、今回は感想文がたくさん送られてきたぞ。ひぇ、紹介しきれるかな。

●MAGローダー

全体的にすばらしいです。そうそう、MSXの絵(SCREEN7)をセーブして、FMR50で見たんです。そしたら下の12〜13ドットが表示できませんでした。機種フラグとかのオプション設定が甘かったのでしょうか? あとは圧縮率が高いので重宝してます。

(大阪府/LARz・?歳)

●Magical

1月号のCG「BUNNY.PIC」をMG1を使ってBSAVEして、今度はMAGセーバーでページ0をMAG形式のデータにします。こうしてできた「BUNNY.MAG」はMAGローダーでは表示できるのですが、MG1では表示できません。どうして?

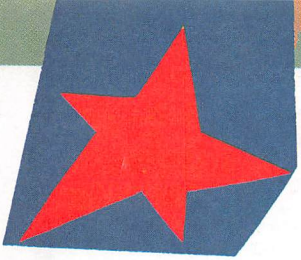
(山口県/田中利男・?歳)

●MAGセーバー

ぼくの描いた単純な絵をMAGセーブしたら3キロバイト台にまで圧縮されて、あぜんとしました。

(三重県/久藤謙一郎・14歳)

◉フリーウェアについて

多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。改造や譲渡などは作者の希望にそう形で行い、十分に感謝して使おう。また、使用者にはバグの報告や感想などを作者に伝えるという大事な使命もある。今月のフリーウェアを使った人は感想をパソ天「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。誌面でも紹介していくぞ。

誰でも楽しめる音楽用フリーウェア聴きくらべ！

MSXは標準でFM音源が内蔵されており、BASICを使うことによってそれを鳴らすことができる。本誌のFM音楽館のコーナーを見てもらえるとわかると思うが、音楽のBASICプログラムは、たぶん、ゲームを作ることよりもずっとラクにできるはず。なぜなら、MMLの材料はドレミファソラシの計7つの音しかなく、それに対して高さや長さ、強さなどを指定して、ならべるだけだからだ。もっとも、ならべるセンスは多少必要かもしれない……。

そこで今回紹介する「OPLL」と「MGS」は音楽データを聴くだけという人にもかんたんに扱えるフリーウェアだ。パソ通の3大人気ライブラリ（ゲーム、CG、音楽）の1つだけあって音楽データは非常に数が多いので、リスナー（聴くだけ）の人にも十分楽しめる。

特筆すべきことは、ターボRにもないポルタメント、強力な音色エディットの命令があったりと、作るほうの立場にもウレシイ機能がそろっているんだな、これがっ。

フリーウェアにしかない機能はコレだ！

- 早送り演奏
- BGM
- ポルタメント
- フェードアウト
- スラー
- テンポずれなし

その他いろいろ

それぞれの特徴を生かした演奏を聴いてみる

OPLLdriverの場合

Ring.さん作のOPLLシリーズは2月号で1度紹介したことがあるので覚えている人もいるかもしれない。2月号に収録したのはOPLLdriverで作られたデータを聞くための再生専用プログラム、OPX playerだった。今回はOPLLdriver本体を収録したので、これでOPLLシリーズがそろったことになる。

下に必要なファイルとデータの再生手順を載せておくので、ぜひ聞いてみてほしい。MSX標準装備のMMLではできない、おもしろい効果を使った曲が入っている。OPLLdriverだけでは下の手順のように1曲ずつしか聴くことはできないが、OPXplayerがあれば、写真のようなUG8のプログラムが起動する。2月号を持っている人は試してほしい。

さて、曲を提供してくれた、ゆじさんから作曲のアドバイス。「{} の相対音量を利用して [4 cde {] のようにエコーをかける。さらにこれを2〜3トラック使ってそれぞれ遅らせて鳴らせばかなり広がりが出ます（羊の曲の冒頭で使っています）」、う〜ん何やら難しそう。もうちょっと、勉強しなくちゃ。

起動に必要なファイル

OPLLDRV.LD
OPXPLAY.LD ※
OPXPLAY.SYS ※
UG8.BAS
KPUT.BIN
TREE.DAT
NONKI.OPX ※※
HITUJI.OPX ※※
GOGATU.OPX ※※
KOIMACHI.OPX ※※
GAIROTO.OPX ※※
IZANOU.OPX ※※
OUENKA.OPX ※※

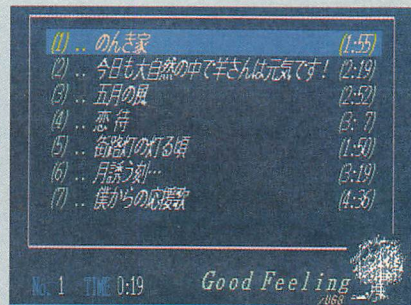
※今回は収録されていません
2月号の付録ディスクをご用意ください
※※曲のデータファイルです

OPLLdriverで1曲ずつ聴く場合

❶ A>BASIC⏎
❷ BLOAD "OPLLDRV.LD",R⏎
❸ CALL OPLL⏎
❹ CALL MLOAD ("ファイル名")⏎
❺ CALL PLY⏎

OPXplayerがある場合の起動手順

❶ A>BASIC⏎
❷ BLOAD "OPXPLAY.LD",R⏎
❸ RUN "UG8.BAS⏎

UG8が起動したところ

⬆OPXplayerが組み込まれるとこんなふうに起動

MGSELの場合

Ainさん作のMGSにも、リスナー用にMGSELという再生専用プログラムがある。写真のように、❶グラフィックキーボード、❷ドライブやフェード・アウトの設定、❸現在演奏できる曲名、❹各トラックの音量のグラフ表示、❺プレイ・ストップなどの機能が見やすくまとめられている。曲名を選んでリターンキーを押すだけで演奏がはじまるのだ（マウス対応）。

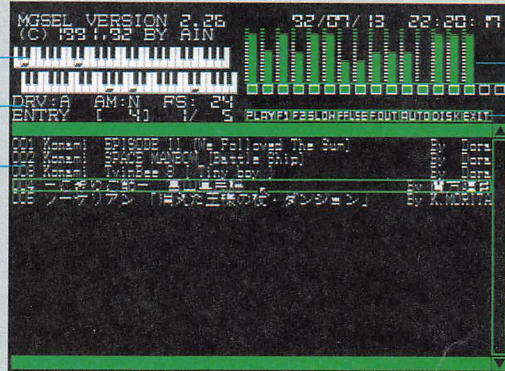
何といってもほかにないのはSCC音源も扱えることで、最高17音まで同時に鳴らすことができることだろう。

起動に必要なファイル

MGSDM.COM
MGSEL.COM
MGSEL.CNF
EP2-ST1.MGS
BATTLE-S.MGS
TINYBOY2.MGS
SORCE-07.MGS
KOKIRIKO.MGS

MGSELの起動手順

❶ A>MGSDM⏎
❷ A>MGSEL⏎

MGSELが起動したところ

⬆まるでミキサーみたいな画面。操作性もなかなかなのだ

●ドキュメントの郵送

漢字BASICのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送することにした。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒（横120ミリ、縦235ミリより大きいもの）に住所、氏名を明記して次号の発売日（9月8日消印有効）までにパソ天「9月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ。いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。

演奏するにはドライバーを起動する

それでは、曲のデータを聞くだけではもの足りなくなった人&もともと曲作りに興味がある人のために、入力方法の基本について載せておこう。それぞれのドライバー(プログラム本体)には、ていねいに曲のデータの作り方やMSX-MUSICとの共通点・違いなどを書いたドキュメントがたくさん付属しているので、くわしく知りたい場合は1つ1つよく読もう。

コンピュータミュージックは、テンポと連続したデータの流れで作られるので、この記号は関係ない

ではまず、起動方法から。OPLLdriverの場合、BASICを立ち上げて「BLOAD "OPLLDRV. LD", R」でリターンキーを押して立ち上げるのだ。MGSDRVのほうは、DOSを立ち上げてから「MGSDRV」でリターンキーを押せばいい。両者ともおなじみのBASIC画面になることだろう。

ドライバーを起動したら、左のようなメロディを入力してみよう。MMLではドレミはCDE、休符はR、どの高さのドレミかをOの後の数字(O4は初期値なのでこの例では省略する)で表す。

どちらも共通なことは、「CALL TRK」であらかじめデータを入れておくこと。

MGSDRVの場合はいくつか注意が必要だ。まずトラックを指定しなければならない(FM音源は9トラック目から)。左のプログラムの行20の「(9)」というのがそれだ。また、音色と音量も初期値が0なので指定してやらなければならない。つづく「@4」は音色(クラリネット)、「V15」は音量を設定する。

それでは、この2つのフリーウェアに共通である機能、ポルタメントの指定をしてみよう。左のリストのとおりだが、レの音から次のミの音まで、なめらかに音の高さが移動するぞ。フェードアウトやスラーなどの効果もいろいろ試してみよう。

ポルタメント効果を試してみよう

OPLLdriverの場合

```
10 CALL OPLL
20 CALL TRK:"@4V15C(D,>E)2"
30 CALL PLY
```

MGSDRVの場合

```
10 CALL MGSDRV
20 CALL TRK(9,"@4V15C(D,<E)2")
30 CALL PLAYM
```

上の楽譜のレの音からミの音にかけてポルタメントを使ってみた例。それぞれの行20の最後の2は、レとミの4分音符が2つつながった分の長さ(2分音符)のこと。指定の仕方はこのようにかんたんなのだ。

基本的な命令

下の表にもっとも基本的な命令を載せた。扱う音は根本的に同じなので、MSX-MUSICを使ったことがある人なら、すぐに曲作りがはじめられる。

MSX-MUSICと2つのフリーウェアとの大きな違いは、MSX-MUSICの「〇〇の音を鳴らせ」という命令に対して、「まず〇〇を代入する」、「さっき代入した音(〇〇)を鳴らせ」と命令してやることだ。

命令	MSX-MUSIC	OPLLdriver	MGSDRV
これからこの命令形態を使いますよ…とMSXに教えるための命令 ★初期値(デフォルト)	CALL MUSIC(a, 0, 1…) a:0(リズム音を使わない) 1(リズム音を使う) 次の0は意味はないが必ず置くというきまりがある 1:チャンネル数の分だけ1を置く。リズム使用時は6個、無使用なら9個まで ★CALL MUSIC(1, 0, 1, 1, 1)	CALL OPLL(n) n:0(OPLLドライバーを切りはなす 1(OPLLドライバーを使う) ★nの省略は1	CALL MGSDRV(n,m,o) n:0(FM9音モード) 1(FM6音+リズム) m:0〜3(SCCのスロット番号) o:0〜7(すべてのトラックに影響するモードの指定) ★nの省略は1
FM、PSG音源などの各チャンネルに"データ"内のデータを入力	※これに対応する命令はない。データは下のPLAY文に続けて命令する。音を鳴らしながらデータを転送していく	CALL TRK:"データ","データ"…… (チャンネル数分の"データ"が必要)	CALL TRK(n,"データ",……) nはいちばん番号が若いトラック番号
音を鳴らす	PLAY #2,"データ","データ"…… #0、または省略(PSGのみ) #1(MIDI音源) #2、#3(FM音源+PSG音源) "データ"内はデータで、チャンネルぶんの"データ"をカンマで区切る	CALL PLY (CALL TRKで入力したデータを鳴らす)	CALL PLAYM (CALL TRKで入力したデータを鳴らす)
特徴	MSX-MUSIC拡張BASICを使うので誰でも持っている環境(2+およびFMパック)。A1GTまたはA1ST+μ・PACKなら、MIDI楽器も鳴らせる。	FM音源、PSG音源を鳴らす。付属のドキュメントが親切に作られているので、とてもわかりやすい。MSX-MUSICのMMLよりすぐれた機能はポルタメントを含めて20種類もあり、MMLに慣れた人ならすぐ使える	SCC、FM、PSG音源の3種類同時に鳴らすことができるので、最高で17音も鳴らすことができる。また、分厚い音色を作ることもできる

◉投稿募集中! ①草ネットタウンページ→草ネットのシスオペさん、ネットの紹介文を送ってね。②パソQ→パソ通の疑問はこちらへ。③フリーウェア感想文→その名の通り感想文を送って。④パソ天フリートーク→パソ通に関するなんでもありのコーナー。採用者にはテレカをプレゼント(①②はのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「パソ通天国」それぞれの係まで。

タイトル・ロゴもあたらしくなり、心機一転してお送りする「CGコンテスト」でおじゃる。今月は、大盛況のうちに幕をとじた『紅の豚』CGコンテストの選考結果もあるぞよ。　協力・ビッツー

MSX・FAN 付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

POINTシステム

CGコンテストに投稿された作品をビッツーCGチームの5人が、5つの項目につき1〜5点の5段階で評価します。この合計点が高いほど優秀な作品というわけです。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は、構図・色彩・魅力・背景・表現です。

総合POINTS	賞金&賞品
100〜125	イラスト部門は、現金1万円。紙芝居部門は、現金2万円。
80〜99	イラスト部門は、現金5千円。紙芝居部門は、現金1万円。
60〜79	イラスト部門、紙芝居部門ともに、ディスク5枚+Mファン特製テレカ。
50〜59	イラスト部門、紙芝居部門ともに、ディスク1枚+Mファン特製テレカ。
40〜49	イラスト部門、紙芝居部門ともに、Mファン特製テレカ。

直線機能は超便利機能

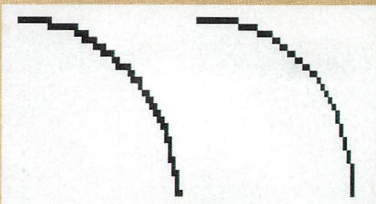
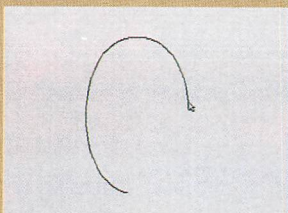
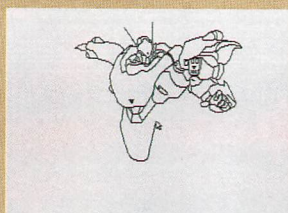
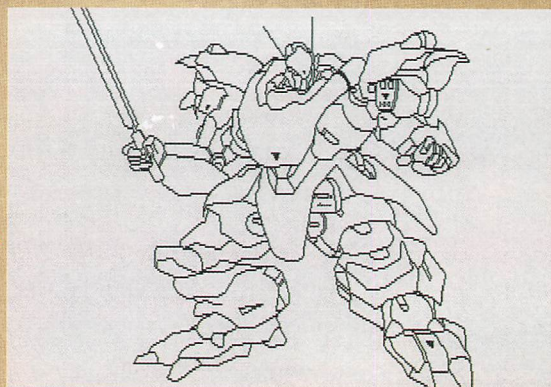
今回は、直線機能だけを使って、絵を描いてみようと思うでおじゃる。マウスになれてない人は、これだけでも絵を描けるようになるでおじゃるぞ。

この機能は、単にまっすぐな線を引くだけではおじゃらん。細かく細かくきざんで使えば曲線にもなるでおじゃる。さらに、フリーハンドで描いたのとはちがって、ドットとドットが変に重ならないので非常に線がきれいになるうえ、アタリの線がでるので、アタリをとりながら線の位置を決められるのでおじゃる。使い方しだいでは、これほど便利な機能はないでおじゃるぞ。

たとえば、キャラクタ。アニメチックなキャラクタの絵を初めて描いた人は、まずりんかく線がうまく引けないのでてこずるマロ。フリーハンドで描いて、変だなーと思って消し、マウスになれてないため、思った方向に線が引けなくて、また消す。初めて描いたときは、だれもが経験することでおじゃる。

しかし、そのりんかく線を、フリーハンドではなく、直線機能を使ってみると、いったいどうなるのでおじゃろう?

アタリをとりながら描くことができるのだ

フリーハンドで描いた線と、直線の違いを見てみるでおじゃる。まずは、右の写真を見てたもれ。写真中の左は、フリーハンドで描いた線、右は、直線機能を使い、フリーハンドの線に似せて描いた線でおじゃる。直線機能で曲線は描けるはずがないのでおじゃるが、直線を細かくきざんで描くと曲線に見せることができるマロ。この線もそうやって描いたのでおじゃる。さて、2つの線を見比べて見るとどうでおじゃろう。フリーハンドの線は、ところどころデコボコしていて、きれいな線とはいえないでおじゃる。が、直線を細かくきざんで描いた線は、めだつデコボコがなく、非常にきれいな線になっているでおじゃる。これをCGで活用すると、あとから修正のいらない線が引けるでおじゃるぞ。とはいっても、細かいところはルーペで描かないと、いけないでおじゃるが……。さて、次にアタリ線についてでおじゃる。直線機能を使うと、まず仮想ラインと言うアタリ線がでるでおじゃる。これはまだ、画面の上に線がのってない状態で、しかも自由な位置にカーソルをもっていけるのでおじゃる。一発で気に入った線が引けない人は、これを利用し、まだ画面上にのっていないアタリ線を見ながらつぎの線をきめるといいマロ。いい位置が決まったら、そこでクリックするでおじゃる。そうすると、ここで初めて画面に線がのるので、うまく活用してたもれ。

↑左がフリーハンド、右が直線機能を使って描いた線でおじゃる。右のほうがスッキリきれいに見えるマロ

↑直線機能も、細かくきざんで使えば、曲線も描けるのでおじゃるぞ

↑次はどこに線をおこうかなと、考えながら描けるところが便利なのでおじゃる

←今回は、メカを描いてみたでおじゃる。人物のCGを描くときは、りんかく線にこの機能を活用してたもれ

おしかった人たち

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)〈北海道〉「決闘」山本忠隆(2・2・2・2・3)「どうだ伊藤恐れおののけ・機兵Ⅰ」晴屋鳴金(1・2・2・2・2)「ドワーフ」島津貴広(2・3・3・3・3)〈秋田〉「悲しみ」鈴木隆行(1・2・1・1・1)〈群馬〉「顔と壷」CAFE(1・1・2・1・3)「Hソフトをする女の子」かどたにみつる(3・3・3・3・3)〈東京〉「縁起をかつぐ?」NewSea(2・2・2・1・3)

登場人物紹介

梅麿　本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子

ファンキーK　髪の毛が立っているけど本当はやさしい

のぐりろ　ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る

アニイ！　ビッツーでは数すくない、まともな人物（うそ）

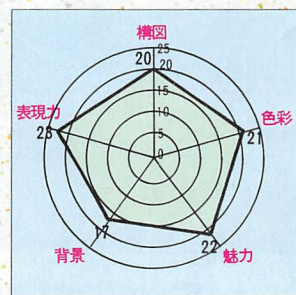
Dr. S　なぜかことわざが好きという不思議な人物

イラスト部門

今月から誌面のデザインを変えてみたでおじゃるが、どうでおじゃろうか？　それはさておき、今月は投稿作品が少なかったぞよ。みんな『紅の豚』CGコンテストに応募するための作品制作に取り組んでいたらしく、あっちのほうの投稿作品はワンサカ届いていたぞよ。ただ、どんなに作品が少ないときでも、優れた作品がかならずあるのは不思議でおじゃる!?

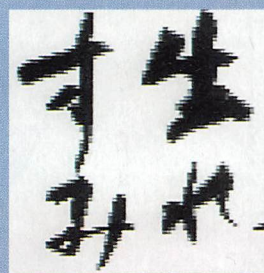
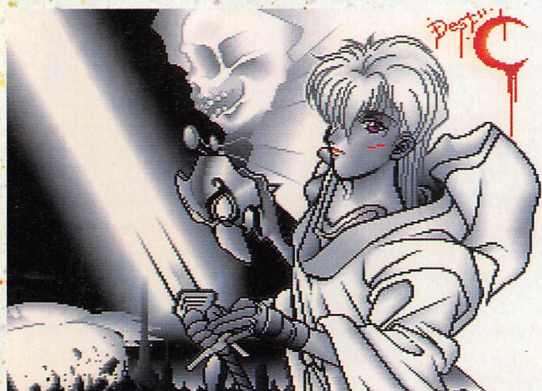
103 POINTS

作者の手紙によると、はじめ背景に海を描こうと思ってたらしいけど、文字を先に書いてしまったのでくたばったそうでおじゃる。背景を描くときは、奥にあるものから順に描いていかないとむずかしくなってしまうのでおじゃるぞよ。ここで、海をいれるなら、海を先に描くべきだったでおじゃるな。ほかの方法として、まず字だけを先に描き、１回セーブしておいて、あとから重ねるという方法もあるでおじゃる。とはいえ、初投稿でここまで描けるというのは、なかなかの力量の持ち主と見たでおじゃる。こんどはオリジナルキャラクタに挑戦してたもれ。㊕

太宰治

北海道・斗志治（15歳）（グラフサウルス使用／SCREEN8）

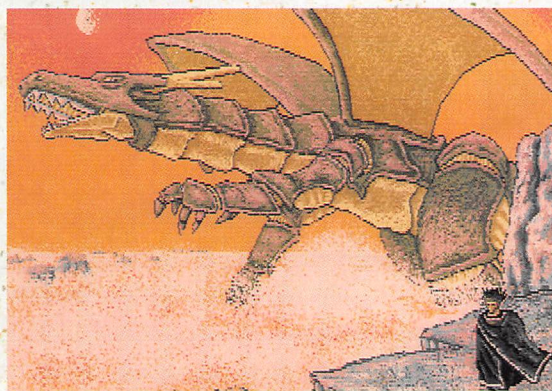
この作品はここがウマイ！

まずは着物のしわに注目したいでおじゃる。はなれてみると、なかなか本物っぽくみえて、CGとは思えないくらいの質感が表現できているマロ。これは、256色という色の多さを活かし、グラデーションをうまく作りだしているのでおじゃる。そして、字のところでおじゃるが、ジャギーを目立たなくするため、白と黒の中間の色をうまく置いているところがいいマロ。まるで本物の筆で書いたようだぞよ。

←色を何段も重ねると、しわに深みがでるマロ。色の多さがなせる技ぞよ

←ジャギー消しは、うまくやらないとボケて見えてしまうでおじゃる

97 POINTS

SCREEN12の色バケをなくすための単一色のグラデがいいぞよ。㊕（構図19・色彩19・魅力19・背景18・表現力22）

Destiny

北海道・きくぢん（18歳）（グラフサウルス使用／SCREEN12）

90 POINTS

ドラゴンは迫力があっていいのに、右下の人物はちょっと残念。㋐（構図18・色彩21・魅力18・背景16・表現力17）

カッパードラゴン

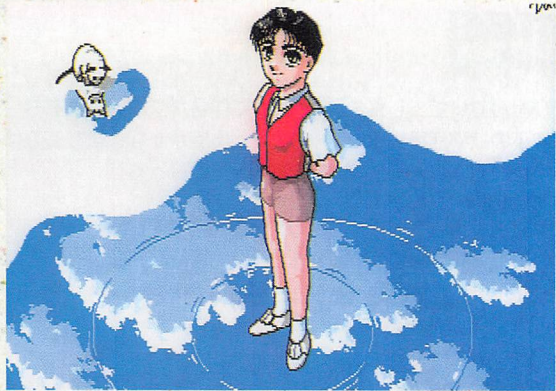
兵庫県・ZAWA（17歳）（グラフサウルス使用／SCREEN7）

おしかった人たち

『超少女〜SuperGirl』ゆーちゃん（１・３・３・２・３）『舞踏会』戸谷卓司（２・１・２・２・２）『夕凪』がんばれ／若瀬川（２・２・３・２・３）〈神奈川〉『こんにちわー』LLL（２・２・２・２・２）〈山梨〉『初めて覚えたのは海だった』笑い箱（２・１・２・２・２）〈長野〉『輝き』中尾☆俊文（２・３・２・２・３）『見て／パパ／』瑞月夕維（１・１・１・１・１）『幼稚園のペット』freedom（２・２・３・２・３）

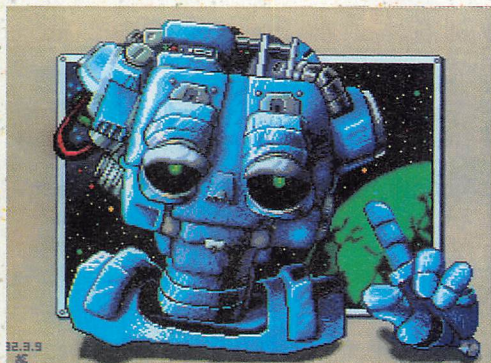
〈岐阜〉『色一美と狸の合間(笑)』あおきなお(1・3・2・2・2)『SAN』かどたっちゃんKK(2・2・2・1・1)〈愛知〉『ある風景ー猫』拳士(2・1・2・1・1)〈三重〉『GIRL』らふかでぃお(2・2・2・2・2)『HELLO／』AKIKO(3・3・2・3・3)〈大阪〉『幻想の彩』LAR(2・3・2・2・3)『パロディウスだ／ゴルゴダ・タコベエ』YUKI(2・3・2・1・2)

83 POINTS

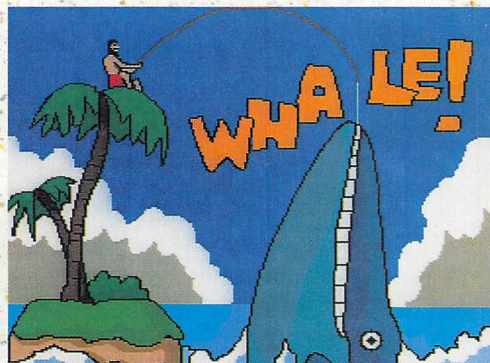
光と影の色の差を大きくすると、日当たりの強さが強調されて夏らしさがでるぜ／Ⓚ(構図21・色彩16・魅力15・背景15・表現力16)

「夢幻」②ー水溜まりー
岡山県・Daisuke(18歳)
(グラフサウルス使用／SCREEN7)

82 POINTS

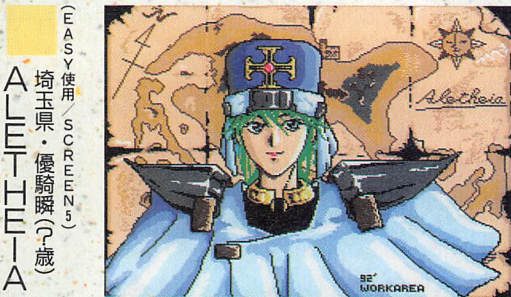
空と飛行機はいいでし。でも、人物や鳥にはもっとくふうがほしいでしゅ。Ⓝ(構図15・色彩15・魅力20・背景15・表現力17)

新生「長江くら太に贈る絵"胴長おじさん"」
北海道・オツベル二堂(16歳)(グラフサウルス使用／SCREEN7)

82 POINTS

このタッチを自在に使って描けるなら、すごいパワーになりますね。Ⓢ(構図16・色彩17・魅力19・背景15・表現力15)

COME HERE／
高知県・へんぢ(21歳)
(グラフサウルス使用／SCREEN8)

80 POINTS

こんなふうに、見る人がキモチよくなれる絵はいいよね。Ⓐ(構図16・色彩16・魅力18・背景15・表現力15)

食えん
静岡県・時計男(16歳)
(F1ツールディスク使用／SCREEN8)

78 POINTS

実力はありそうだから、もっと線を整理するとか手抜きのない絵を描いてくれ。Ⓚ(構図14・色彩17・魅力17・背景17・表現力13)

ALETHEIA
埼玉県・優騎瞬(?歳)
(EASY使用／SCREEN5)

75 POINTS

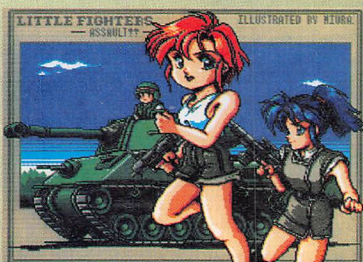
色づかいがきれいでしゅ。でも、ちょっとこの背景はあわない気がしましゅ。Ⓝ(構図14・色彩17・魅力15・背景14・表現力15)

ねこねーちゃんにゃん
東京都・木村隆夫(17歳)
(グラフサウルス使用／SCREEN7)

ファンキーKのここを直せば採用だぜ！

と、いうわけでやってきたぞ、オレ様、ファンキーKのコーナーだ／今回は、採用者の写真を大きくしたのと、紅の豚だったっけ？　とにかく豚のヤツのおかげでスペースを食われちまって1作品しかあげられない。本当の事をいっちゃうと、あとチョットで採用という作品は全部で12作品ぐらいあったんだぜ／　そんな中、みごとに選ばれた(というとヘンだな、チッチッ)1作品を右にあげてみた。合格ラインに入ってるんだけど、あとちょい、ちょいなんだよー。と、いうことで、アドバイスを聞いてみてくれ。人の作品のアドバイスを聞くことも、上達への道なんで、俺には関係ねーやなんていってないで、見てくれよな。

今月の添削CG

手前の女の子達よりも、後ろの戦車や、それに乗っているキャラクタのほうがよくできている。いっそのこと女の子をなくしたほうがよかったかもな。戦車と女の子のコンセプトがちょっとバラバラなんで、イラスト的に戦車をかっこよく見せるシチュエーションを身につけるといいぞ。キミは戦車が好きなんだろうから、独特のタッチを持つべきだ／

■LITTLE FIGHTERS
京都府・三浦一誠(20歳)

『SMILE・PHOTO』斉藤明子(2・1・2・1・1)〈兵庫〉『勇者・北へ／』神崎しぐれ(3・2・3・2・3)〈広島〉『戦う男』グレートマッサーン(1・1・2・1・2)〈山口〉『大昔の鶏』中田道則(2・2・1・1・2)〈福岡〉『恐怖の大王作成中』野中健(3・3・4・3・3)

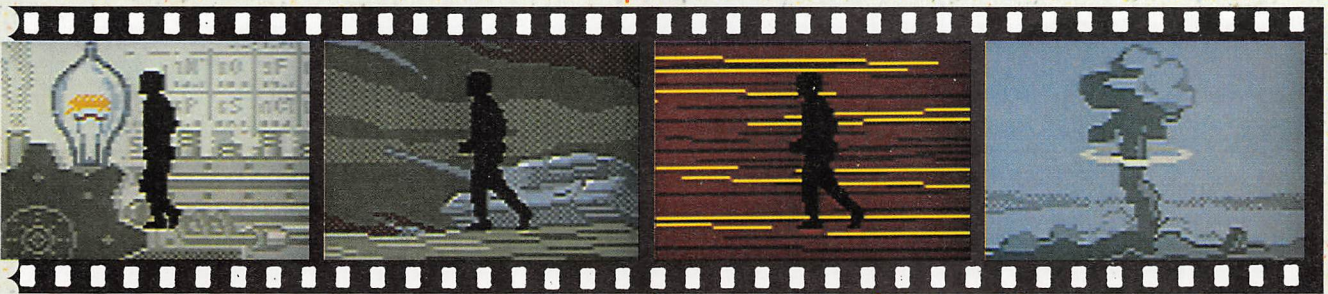
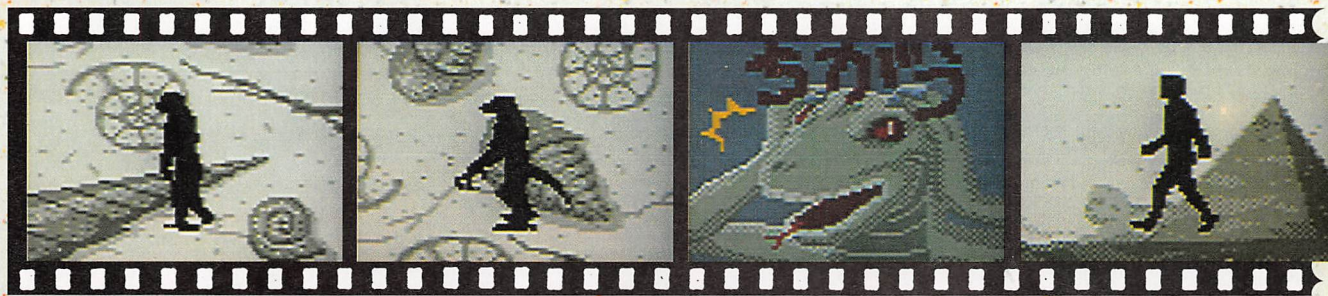
●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)〈大阪〉「ガーゴイル」LAR(この作品はデジタイズ画像のため、評価の対象にはなりません)

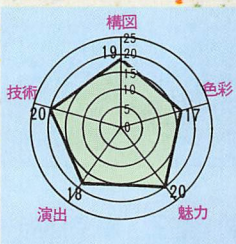
紙芝居部門

イラスト部門でもそうだったように、今月は紙芝居部門のほうも投稿作品が少なかったぞよ。ふだんから少ない紙芝居部門だけに、今月は深刻な投稿作品不足になってしまったでおじゃる。なんと、たったの2作品の投稿しかなかったでおじゃるからたまげたぞよ。

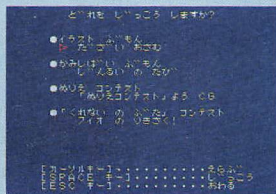
しかも、そのうちの1作品は「デジタイザー」で画像データを取り込んで紙芝居作品に仕立て上げてしまったという作品だったために評価ができなかったでおじゃる。そのため『人類の旅』1作品しか評価の対象にならなかったでおじゃるが、この作品がかなりよくできていたので安心したぞよ。じっくり堪能してたもれ。

人類の旅

東京都・小澤考(21歳)　(DD倶楽部使用／SCREEN5／9分の1画面サイズ)

94 POINTS

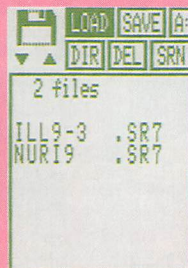
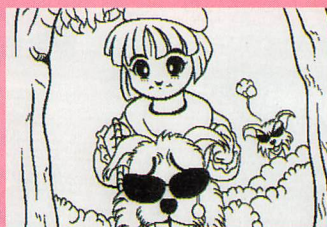
見る人を引き付ける魅力のある、なかなかおもしろい作品になっているでおじゃる。意外と本当の人類の進化の過程も、こんなふうに行われていたのかもしれないでおじゃるな(ウソ)。ただ、この作品の最大の難点は、ちょっとテンポが悪いというところでおじゃる。もう少しテンポよく人類の進化の過程を見せてくれていけば、さらによい作品になったぞよ。アニメ(紙芝居)の場合、見せるタイミングというのが一番大切になるでおじゃる。テンポの良さに気をつかってたもれ。㊕

〔ストーリー〕地球が誕生して何億年か過ぎ海中生物が生まれた。さらに数億年か過ぎて、海中生物から進化した生物は爬虫類になったが、それを拒んだ。そして、類人猿に進化して道具を使うことを学んだ人類は、いろいろなことを学び科学の発展とともに宇宙へ飛びだしていくが、それも拒んだ。どう進化するべきかなやんだ人類は、核戦争でその進化の歴史を閉じてしまった……。

付録ディスクのCGコンテストを見よう

付録ディスクのCGコンテストのコーナーは、このままでは使えないので解凍する必要があります。解凍作業は117ページの解凍作業についての説明や手順をよく読んだうえでおこなってください。そのさい2DDフォーマット済の新しいフロッピーディスクが1枚必要になるので用意しておいてください。この2DDフォーマットの方法も117ページにくわしい説明があります。解凍作業が終わると、下の写真の画面になるはずです。画面に示される操作方法をよく読んで使ってください。

↑今月は『紅の豚』CGコンテストの「大賞」受賞作品も収録されているぞ！

ぬりえコンテストへの投稿よろしく！

ぬりえコンテスト用CGを実行するとファイルの拡張子を変えられます。持っているツールが『グラフサウルス』なら「SR7」に、『F1ツールディスク』なら「SC7」にします。あとは、それぞれのツールで「NURI9」を読みこめばOK。表示されたCGが教材CGです。これに色をつけて「ぬりえ部門」に投稿しよう。しめ切りは9月8日消印有効、掲載は12月号。なお、教材CGが使えるのは上記の2つのツールのみです。

←ここから「NURI9」を読みこむ

↑これが今月のぬりえコンテスト用の教材CGだ。これに色をぬって送ってほしい

CGコンテストへの投稿大募集！　応募要項の詳細は81ページ

「紅の豚」CGコンテスト結果発表！

宮崎駿監督作品『紅の豚』の公開を記念して、Mファンとテクポリ両誌で募集したCGコンテストの選考結果をお伝えしよう。選考ではスタジオジブリの評価を50％、それ以外の評価を各10％とした。キャラクタ性とCG技術力の2面で評価しなければならなかったからだ。同率の場合は両編集長が協議のうえ決定した。できたてホヤホヤの紅の豚を見ながら行われた選考会では画面に見とれてしまうこともしばしば。おもしろいから絶対、見に行くといいよ。

画面と写真とを見比べながら行われる

紅の豚の迫力につい、選考の手がおろそかになってしまうのだ。

各選考委員の推薦作品

	スタジオジブリ・高橋氏	木村氏	末永氏	ほほ梅麿氏	北根編集長	松井編集長代行
大賞	推薦作：フィオ(E．T作)　色使いのうまさ、画面全体の構成のまとまり、何よりもフィオの表情が非常にさわやかにえがかれています。大げさな言い方になりますが、アニメの「絵」をそのままCGに置き換えたというのではなく、自分なりにキャラクタを消化して新しい「表現」に到達しているという感があり、大賞に推します。ちなみに、某原画マンからは「図面の部分のパースが狂っている」との指摘もありました。なお精進してください。	推薦作：フィオの力作／(小沢達郎作)実線(黒)を使わずに色だけで描いているのがうまい／　機体のハイライトの処理はなかなか。	推薦作：フィオの力作／(小沢達郎作)　機体表面のハイライト処理はなかなかのものです。全体的に色の配色も良く、ドット処理も非常に滑らかで丁寧に仕上げてあるのには好感が持てます。	推薦作：フィオの力作／(小沢達郎作)　う～ん、悪いところはないでおじゃる。日頃の習練の成果が花開いたってかんじぞよ。やっぱりアイデアがよかったでおじゃるな。	推薦作：フィオの力作／(小沢達郎作)　動きのある表現がよかったと思います。表示するとき、フィオのエプロンにペンキが付くところが、芸がこまかいですね。付録ディスクで確かめてみてね。	推薦作：フィオの力作／(小沢達郎作)　ウマイなー。感心ばかりしてても仕方がないので、一言いわせてもらうとフィオの髪の毛と下半身の一部がバックに溶け込んでしまっているのがちと残念。
Mファン賞	推薦作：17才(若葉マーク作)　「フィオ」と同傾向の作品。これもフィオの表情がとても感じよく可愛くまとめられています。色調も落ちついており、女性を中心に大変に評価は高かったのです。しかし、「背景が手抜き」との某美術スタッフの意見を考慮し、大賞には推せないとの結論を下しました。年齢(17歳)を考えると立派なものだとおもいます。	推薦作：フィオ(E．T作)　表情はうまく出てるなー。ただ、服のりんかく線が黒っていうのがよくない。服だけが浮いた感じになっちゃうでしょ。色はうまくまとまっているだけに、おしい／	推薦作：ポルコ・ロッソ(山本直彦作)　全体的にスッキリまとまったＣＧです。大賞候補につぐ技術力の高さです。16色をバランスよく配色した画面とドット単位でのラインが美しいです。	推薦作：フィオ(E．T作)　ぱっと見て、きれいに描けているマロ。ただ、インタレースする意味がないような気がするぞよ。顔のタイルが気になったんだろうけど、イマイチうまくないでおじゃる。	推薦作：SDくれないのぶた(山本直彦作)　アイデアという点ではいちばんおもしろかったです。構図も決まってるし、楽しい作品に仕上がってます(かわいい)。	推薦作：SDくれないのぶた(山本直彦作)　ぼくはアニメ好きだから、けっこう気に入りましたよ。こういう路線はなかなか楽しいしね。キャラの性格をよくつかんでるし、うん、感心、感心。
テクポリ賞	推薦作：紅の豚は今朝も元気(松尾俊男作)　水に沈んでいる部分の表現にオリジナルかつ的確な工夫があります。水の透明感がよく出ていると思います。水はアニメーションでも難しいジャンルで、今回の『紅の豚』でも特に力を入れて描写しています。こういう絵柄に挑戦した意欲を高く評価します。次点として「夕焼けとポルコ･(タキシード仮面作)」を挙げておきます。赤を基調にきれいに表現しています。ただ、画面の構成がいま一つ不自然で完成度が低いことが減点対象となりました。	推薦作：午後のフィオ(神宮寺りお作)　ぼくはPC－8801でCGを描いてきたので、つい見る目がきびしくなってしまうんですが、もうちょっと細かいところを工夫してほしかったな。	推薦作：午後のフィオ(神宮寺りお作)　他の作品にくらべフィオの表情が生き生きしている点が印象に残りました。８色と色の少ないマシンで中間色表現をうまく利用して努力しています。	推薦作：午後のフィオ(神宮寺りお作)　ちょっと人物のみに力が入りすぎたでおじゃるなー。背景の飛行機(？)のフレームなんか、もうすこしなんとかなると思うぞよ。	推薦作：午後のフィオ(神宮寺りお作)　フィオが表情豊かに描かれていますね。「紅の豚は今朝も元気」のほうもよかったんですが、エンジンの排気ガスが岩に見えちゃって……。	推薦作：午後のフィオ(神宮寺りお作)　今回は16ビットマシンがさびしかったので、あえて８ビットのPC－8801を選びました。ほかの機種はできて当たり前みたいなところがあるから……。
総評	一番の驚きはMSXといういかにもハードパワーの弱そうなマシンで、こんなにも質の高いCGが描けるということです。なかでも、質の高い３作品を送ってくれた山本直彦くんは立派の一言です。他の機種は全体に精彩がなかったようですね。アニメの絵は、ある意味でCGにしやすいのでしょうが、かといって、そのまま引き写したセル画ふうの絵柄よりも、工夫をこらしてイラスト的に仕上げたもののほうが楽しく見られました。またこういうコンテストの機会があるといいですね。	今回の課題〝紅の豚〟は、CGにするには、そのまま見た目で描いてはダメ。宮崎アニメの絵は、色のメリハリが少なく、色数もないからCGには不向きなのだ。それでもなかなかいいのがあったね。	公開前の映画にもかかわらずユーザーのみなさんが自分なりの心で紅の豚の世界観をうまく表現していると感じました。	マロはＭＳＸでCGはじめたから、たくさんのＭＳＸ作品が送られてきてうれしくなったぞよ。しかも、ＭＳＸらしいオリジナリティあふれるＣＧが多かったというのが印象的だったぞよ。	映画の公開前なのに、みんな感じをよくつかんでステキでした。そうそうそれとテクポリの作品を見て、MSXのほうがやっぱり楽しいマシンだと思えてうれしいな。作品の勢いがいいですものね。	テクポリに送られてきた作品はすくない(T－T)。PC－9801とかＸ68000とか普段の「めざせグラフィッカー」にはたくさん送られてくるのに(グッスン)。でも、MSX作品の多さにはびっくりだぁ。

佳作

■愛知県・山田正隆

タイトルなし
(MSX・SCREEN7・グラフサウルス使用)

■神奈川県・フリント

暁に紅
(MSX・SCREEN7・グラフサウルス使用)

■東京都・林　愛子

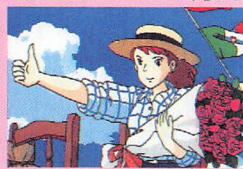
タイトルなし
(MSX・SCREEN7・グラフサウルス使用)

■京都府・府都　京

紅の豚
(MSX・SCREEN7・グラフサウルス使用)

■東京都・田村晃治

どぉ～だぁ～!!
(MSX・SCREEN7・Ｆ１ツールディスク使用)

■茨城県・染田芳克

フィオ
(MSX・SCREEN7・Ｆ１ツールディスク使用)

■長野県・ナシクズシ

紅の豚
(MSX・SCREEN7・グラフサウルス使用)

■千葉県・若葉マーク

17才
(MSX・SCREEN7・グラフサウルス使用)

■埼玉県・天羽功英

調子いいでしょ？
(MSX・SCREEN8・グラフサウルス使用)

■石川県・上杉晋右

タイトルなし
(MSX・SCREEN8・Ｆ１ツールディスク使用)

◀フィオの力作！（MSX・SCREEN8・グラフサウルス使用）青森県・小沢達郎

本誌でもすばらしい作品をたくさん送ってくれる作者の力量にただただ、脱帽。作品だけでなく、表示にも工夫を見せてくれる作者の努力が報われるかっこうとなった。さすがにドット処理は手慣れたものである。

選考委員の方々

スタジオジブリ
制作部長高橋望氏
映画『紅の豚』の制作で忙しい合間をぬっての評価にもかかわらず、とてもていねいなコメントをいただいた。そのうえ、ジブリ賞まで……。

ライトスタッフ
木村明広氏
付録ディスクのCGを描いている関係でムリヤリ評価をお願いしてしまった。

マイクロキャビン
末永仁志氏
強引に（CGを送りつけた）評価をお願いしたのだが、快く引き受けてくれた。

ビッツー
ほほ梅麿氏
当然、この企画には欠かせない人物だ。選考会では終始無言だった。

MSX・FAN
北根紀子編集長
うちの編集長は「かわいい」か「かわいくない」かの感覚が大得意なのだ。

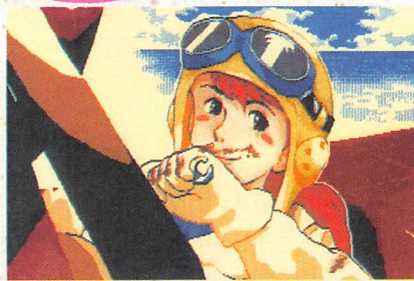
テクノポリス
松井宗達編集長代行
アニメヲタクなのにまともな評価というのがアヤシイ。あがってたんじゃない？

Mファン賞

ジブリが大賞に推しただけのことはあって、フィオの表情はピカイチ。

◀フィオ　大阪府・E.T
（MSX・SCREEN7インタレース・グラフサウルス使用）

テクポリ賞

こちらも、表情が決め手となった作品。MSXよりすくない8色でよく表現したものだ。

◀午後のフィオ　東京都・神宮寺りお
（PC-8801・LALF使用）

ジブリ賞

下の3作品は同じ作者の手によるものだ。ジブリの高橋氏の提案で彼に特別に賞をあげることになった。

賞品は高橋氏が「ジブリ作品秘蔵セル3点セット（中身は期待しないこと、らしい）」を用意してくれるのだ。

◀ポルコとジーナ　滋賀県・山本直彦
（MSX・SCREEN12・グラフサウルス使用）

◀ポルコ・ロッソ　滋賀県・山本直彦
（MSX・SCREEN7・グラフサウルス使用）

◀SDくれないのぶた　滋賀県・山本直彦
（MSX・SCREEN7・グラフサウルス使用）

■奈良県・倉本順郎

Fio
（MSX・SCREEN8・パナソニックシステムディスク使用）

■岩手県・阿部くん

野宿ー自分、それは紅だけー
（MSX・SCREEN8・パナソニックシステムディスク使用）

■神奈川県・鈴木武人

To call to mind
（PC-9801・Z's STAFF Kid98使用）

■千葉県・義

うふふ
（PC-8801・LALF使用）

■埼玉県・タキシード仮面

夕焼けとポルコ
（PC-9801・MPS使用）

■神奈川県・山田 浩

ふぃおとさぼいあ
（MSX・SCREEN7・グラフサウルス使用）

■埼玉県・熊坂　基

サボイア
（MSX・SCREEN7・F1ツールディスク使用）

■島根県・松尾俊男

紅の豚は今朝も元気
（PC-9601・Z's STAFF Kid98使用）

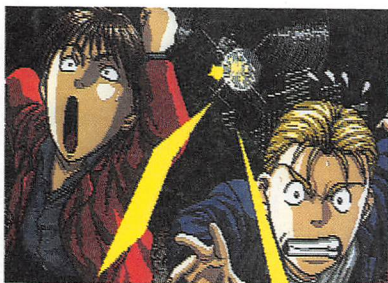
■富山県・野沢博昭

ポルコとフィオ
（X68000・Z's STAFF PRO　68K使用）

■東京都・Wat＿@

タイトルなし
（PC-9801・MPS使用）

★各賞には以下の賞金・賞品が送られます。〔大賞〕……5万円＋PalmTop、〔Mファン賞〕……3万円＋PalmTop、〔テクノ賞〕……3万円＋PalmTop、〔ジブリ賞〕……本文参照、〔佳作〕……「紅の豚時計」、〔参加賞〕……応募された全員のなかから抽選で100名様に「紅の豚ノート」または「紅の豚下じき」をお送りします。なお、参加賞の発表は発送をもって代えさせていただきます。※PalmTop（提供：ソニー）、紅の豚グッズ（提供：徳間ジャパンコミュニケーションズ）

FAN-NEWS

死霊の叫び
デッド・オブ・ザ・ブレイン

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

フェアリーテール
☎03-3205-3685

発売中

媒体	2DD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

外付けドライブ不可

真夏の暑さもふきとんでしまう、背すじゾクゾクのアドベンチャーゲームが登場！　ぴちぴちドロドロな絵を、できたて出荷でお届けします♡

クーガー博士の発明は、幸か不幸か!?

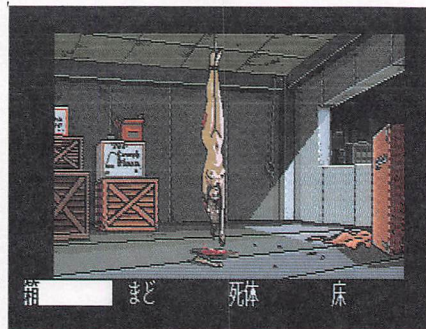
フェアリーテールといえば、美少女ソフトメーカーと思う人がほとんど。しかし、今回の新作は、美少女じゃなく、スプラッターホラーという、路線が180度ちがうものだぞ〜。

このゲームの舞台は、アメリカだ。主人公のコールは、知り合いの科学者クーガーに呼び出されて、クーガーの研究所に行くところから事件は始まる。

クーガーは、一度死んでしまった生物を生き返らせることのできる「蘇生薬」を発明したのだ。一度死んだ猫は蘇生薬によって確かに生き返る。これに驚きの声をあげたコールは、学会に発表すればノーベル賞というが、この薬をうった生物は、なぜか凶暴化してしまうという問題があってまだ未完成なのだ。そのとき、猫の叫び声を聞いた警官のジャックが、クーガーの家を訪れた。必死で隠す2人だったが、一度生き返った猫は警官に襲いかかってしまう。もちろん、警官は即死。

このことがおおやけになると、学会に発表どころではなくなってしまうクーガーは、人間なら理性があるから凶暴化しないだろう、という気持ちではじめて人間に蘇生薬をうってみることにした。

しかし、生き返った警官は、凶暴な死霊と化して、コールたちに襲いかかってきたのだ。

コールとクーガーの2人は、あわてて逃げだす。しかし、その途中、クーガーが足をすべらせ、持っていた蘇生薬全部を、なんと、墓石の上に……!!

↑ゲームはこんな感じで進行していく。上がグラフィックで、下がコマンド・メッセージエリアだ

↑猫の声を聞きつけて、クーガーの研究所に調べにきた、警察のジャック・キースマンだ

←ジャックに蘇生薬を注入

↓生き返ったジャックは、理性がない

死霊だああ！

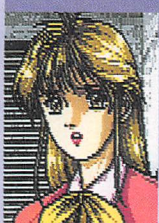
↑蘇生薬よって生き返った猫は、凶暴化してしまう。ジャックのノドめがけて飛ぶ！

しまった!!

↑よりにもよって、蘇生薬をお墓の上に落とすとは！　死霊の町になっちゃったぞ

死霊にたちむかう3人

コール

このゲームの主人公。プレイヤーは彼になってゲームをすすめる。死霊を目の前にしても、けっこう冷静な判断をする落ち着いた性格。まじめな青年だ。塗装の会社で仕事をしている。現在24歳。

シーラ

主人公コールの恋人。24歳。現在、隣町でＯＬをやっていて、いろいろな人にモテる。彼女が着ているあやしい(？)洋服は、コールが誕生日にプレゼントしたものである。にくいね、コノコノッ！

クーガー

大学教授であり、科学者でもある。自分の妻を亡くしてからは、研究にうちこむ毎日をおくっている。コールたちからは、「ドク」なんて呼ばれていたりしている、思いやりのある老人。55歳。

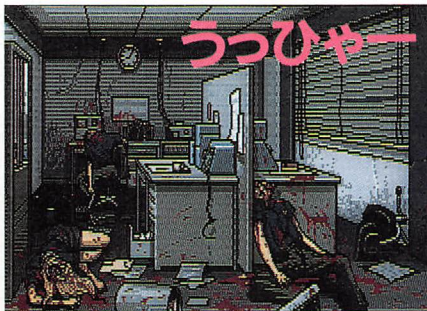
アメリカの町が一夜で死霊の町に！

とりあえず、逃げきった2人は、これからどうするかを、コールの家で話し合っていた。クーガーの話によれば、普通の人間が死霊に襲われて傷を負うと、傷口から感染し、その人まで死霊と同じになってしまうという。

そのとき、コールの彼女のシーラが息をきらせてやってきた。

シーラは、町で死霊に襲われそうになって、コールの家に逃げこんできたのだ。そんなばかな！　もうそんなに死霊がふえたというのだろうか!!

クーガーは自分の失敗を悔い、警察に全てを話し、自首するという。そのとき、突然コールたちの部屋に死霊が襲ってきた。逃げ出すと同時に、警察に向かう3人。しかし、警察に着いてみると、そこはすでに死霊の手によって……キャァァァァ!!

オープニングから、ちょっとさわりの部分を紹介してみた。ゲームの進行は、すべてコマンド選択式なので、そんなにむずかしいことはない。でも、死霊との戦闘シーンでは、弱点を正確に攻撃しなければ逆にやられてしまうので情報収集を怠ってはならない。

このゲームは、アメリカのホラー映画を意識して作っているだけあって、シナリオはナカナカの凝りよう。そして、なんといっても見どころは、ぐちゃぐちゃどろどろのグラフィックなのだ。今年の夏は、このソフトで涼しいぜ〜。

どこをねらう？
頭　しんぞう　足

↑狙うところをコマンドで選べ!!

ゲ〜ムオ〜バ〜

↑うひ〜、なんともイタイタしいゲームオーバーだ。こうならないように注意！

↑グラフィックに手抜きと思われるところはない。雰囲気ばっちりでグッドだ

うっひゃー

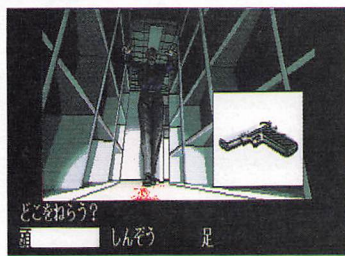
↑警察にきてみたものの…、うわぁぁぁ!!　みんな死霊の手によって、みんちみんちぃ♡

コールあやうし!!

↑しまった！　死霊につかまってしまった。どうするコール？

とってもぷりちぃーな死霊たち

このゲームの最大のウリは、気合の入ったグラフィックと、のーみそぷるるんな死霊たち。そもそも、クーガーが発明したこの蘇生薬は、脳だけを生き返らすものであり、使わない肉体はくさっていってしまうというものだ。もちろん、ウイルス性なので、感染した人は死霊となり、死霊に脳みそを食べられちゃった人は死んでしまう。ここでは、わくわくするような死霊をちょっと紹介。いちばん右下の写真は、付録ディスクのカミングスーンのコーナーに入っているので、自分のモニタで見て、ぞくぞくしてね♡

↑思わず背中がのけぞってしまう。このグラフィックは付録ディスクでどうぞ

そして、物語は意外な方向へ

クーガーの発明した蘇生薬から、いもづる式にふえてしまった死霊たち。はたして、コールたちは生き残れるのか？　このあと、ケインという人物に会うことにより、死霊は1月前に隣町であらわれていたことが発覚。謎だ！

↑これが、ジャーナリストのケインだ。仕事がら、情報が正確である

↑ゲームの終盤ちかくに登場するバイオロイドだ。はたして敵か味方か？

発売中のNewソフトを再チェック！

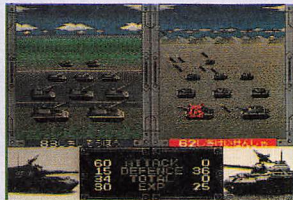
今月は2ページの特別版。6月発売ソフトの再チェックはもちろん、「ユーザーの主張」2本立てがメインなのだ。とくに「幻のソフト入手計画」の続報に注目！

〈記号の意味〉無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDI はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力／J&P渋谷店、J&P町田店

6月1日から6月31日までに発売されたソフト

6月11日◉キャンペーン版大戦略II(D)／マイクロキャビン／8,800円♪
12日★らんま½(D)／ボーステック／12,800円♪
サウルスランチMIDI＃2(D)／ビッツー／3,400円 MIDI
狂った果実(D)／フェアリーテール／7,800円

◆

↑編集部でも大盛り上がりの「キャンペーン版大戦略II」。ささや、静かにしろ！

↑ターボR専用の「らんま1/2」。ファン必見のゲームなのだ

6月ソフトセールスTOP10

『キャンペーン版大戦略II』が初登場にして、いきなりトップを獲得。先月の『プリンセスメーカー』につづき、マイクロキャビンが2か月連続で1位を独占だ。光栄のSLG2本も健闘しているぞ!!

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	−	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン
→	2	2	戦国&ピラミードソーサリアン	ブラザー工業
↘	3	1	プリンセスメーカー	マイクロキャビン
↗	4	5	ロイヤルブラッド	光栄
↗	5	7	ピーチアップ総集編II(笑)	もものきはうす
↗	6	−	ディスク美少女大図鑑	サンタ・フェ
↗	7	8	信長の野望・武将風雲録	光栄
↗	8	−	キャルII	バーディーソフト
↗	9	−	バーディーワールド	バーディーソフト
↗	10	−	ジョーカーII	バーディーソフト

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします＜J＆P渋谷店調べ＞

←Mファンでは扱えない18禁ソフトもチラホラ。美少女ソフトならよかったんだけどね♡

ユーザーの主張その1
テーマ「プリンスメーカー私的ゲーム評」

新日本プロレスの両国3連戦「G1クライマックス」を目前にし、ドキドキわくわくをかくせない、ときちゃるだ。

今月のテーマは「プリンセスメーカー私的ゲーム評」。5月にソフトが発売されるや、編集部にも「感動・感激・感謝」のお便りが殺到。もちろん、このコーナーあてにも、たくさんのハガキがとどいたわけだ。では、その興奮さめやらぬみんなの声を、一部ではあるが紹介していくとしよう。

●いままで様々なSLGをやったけど、ここまで燃えたのははじめてです。ふつうのゲームは、あるていど遊ぶとあきてしまうけど、『プリメ』はちがう(エンディングが33種類もある)。発売日に買ってから1か月。毎日のようにプレイしているけど、全然あきません。〈神奈川県／大房治クン〉

●Mファンの記事を読み、「なんだ娘っ子ひとり育てるのか。これなら『シムシティー』のほうがいいや」などと最初は思っていた。しかし、6月号の温かく心なごむデモで考えは改まった。ソフトを買って、娘を育てる気になった(マイクロキャビンの販売戦略に、まんまとはまったか……)。あと、広告の「あなた色に染まります」というコピーにも感銘をうけた。〈中略〉ゲームとはいえ、一少女の人生の決定権をにぎるのが、なんだか重大なことに思える。自分さえもキチンとしていないのに、娘に幸福な人生を送らせてやることができるだろうか。それが心配だ。〈宮城県／匿名希望クン〉

●『プリメ』で気になることがある。エンディングが評価に左右されすぎだと思う。ボクは、体力と腕力を中心に上げて、気品114、色気0(ゼロ)でプリンセスになった。初めて見たとき、あぜんとしてしまった。いくら評価がよくても、これでプリンセスになるとは……。〈新潟県／大山圭一クン〉

「これはいえてる。同感、ドーカン。ん〜、世の中なんかまちがってるよなァ」(ささや談)

●予想どおりグラフィックはすばらしい。でも、それ以上に音楽も立派だと思う。FM音源にのせたあの痛快なサウンドは、何度聞いてもあきることはない。〈鳥取県／山中善清クン〉

『プリメ』の音楽担当の瓜田さん(Mファン7月情報号116ページに写真が載ってる)も、きっとよろこんでるぞ。

●最初に画面を見たとき、そのグラフィックのすばらしさに心を奪われました。なんていうか、開発者側の熱意というのが伝わってきました。〈中略〉ひとつ疑問に思ったのは、ゲーム画面左上のカレンダーの表示で、「曜」という字の偏(へん)が、「日」ではなく「目」になっているのはナゼですか？〈神奈川県／一木宏和クン〉

ホントだっ！　うーん、これはマイクロキャビンに聞かなくては……というわけで、ファイヤー伊藤さんにTEL。「いやァ、目の錯覚ですよ。ちょっと待ってくださいよォ(といいながらMファン7月号をパラパラ)。……ホ、ホンマやァ〃」。おたがいに受話器を持ちながら大爆笑したのはいうまでもない。『プリメ』を持ってるキミ、まちがってもチェックなどしないように。「目の錯覚」なんだから。ねェ、伊藤さん。

そんなわけで、今月はおしまい。**次のテーマは「キャンペーン版大戦略II私的ゲーム評」に決定。**実際に『キャンペーン版大戦略II』をプレイして感じたことや、そのほかもろもろのことをハガキに書いて送ってもらいたい。採用者には、とってもかっちょいいMファン特製ブランクディスクをプレゼントする。**発表は10月発売の11月情報号、しめ切りは8月末日必着だ。**

さて、つづいて右ページの「ユーザーの主張・その2」で楽しんでもらいたい。ではでは、すぐにお会いしましょう。　(ときちゃる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこ・ち・ら！ 〒105東京都港区新橋4−10−7　TIM
MSX・FAN編集部「9月号ユーザーの主張」係

ユーザーの主張その2
テーマ「続・幻のソフト入手計画」

ぽよよ～ん、ときちゃるなのだ。6～7月号の2回にわたって「幻のソフト入手計画」というのをやったけど、いまだに在庫情報を書いたハガキが編集部にとどいてる。あらためてMSXユーザーのあたたかさというか、横のつながりはスゴイと思ってしまった。そこで、少しでもみんなの手助けができればと考え、今回はTAKERU(タケル)で入手可能なソフトの一覧を載せてみることにした。

みんな知っているとは思うけど、TAKERUとは全国のショップなどに設置されているソフトの自動販売機のこと。通信でデータ(プログラム)をこの機械に送りこむというシステムのため、ほしいときに、必要なだけ手に入れられる。在庫切れなんてことも一切ないし、なによりも安いのが魅力というわけ。ちなみに下の表は、ブラザー工業が発行している「TAKERU PRESS」という会報に掲載されていたものに、最新情報をプラスしたものだ。ブラザーの荒川さんの協力なくしては成り立たなかった企画である。この一覧を見て、ほしいソフトがあったらTAKERU設置店へ直行しよう。くわしい問い合わせは、ブラザー工業へ。3月号より前のMファン表紙裏にTAKERU設置店が載ってるぞ。

ところで、ときちゃるは千葉出身なんだけど、このあいだひさしぶりに千葉へ帰ったとき、千葉駅ビルのペリエにある「ラオックス」をのぞいてみた。そしたら、MSXのソフトがそこそこ置いてあり、ちょっと感激してしまった。このコーナーを読みながら、みんなもいろいろとショップまわりをしてみてほしい。そして、なにか発見があったら教えてほしい。では。(大むかしに千葉駅ビルのラオックスで、FM-7のテープ版『惑星メフィウス』を買ったことのある、スターアーサー・ときちゃる)

■TAKERU取り扱いソフト一覧

(この情報は、1992.7.15現在のものです)

	ソフト名	ブランド名	価格
あ行	アドベンチャー　ツクール	MSXマガジン	3,600円
	網元さん2	MSXマガジン	5,200円
	アルゴウォーズ	MSXマガジン	4,000円
	イースIII	日本ファルコム	5,800円
	○ いかせ男入門「愛をありがとう」	ファミリーソフト	2,900円
	○ ウォーニング	コスモスコンピュータ	2,900円
	○ エストランド物語	MEDO(メド)	3,500円
	MSXマガジン プログラムサービス'91年5月	MSXマガジン	2,000円
	MSXマガジン プログラムサービス'91年6月	MSXマガジン	2,000円
	MSXマガジン プログラムサービス'91年7月	MSXマガジン	2,000円
	MSXマガジン プログラムサービス'91年8月	MSXマガジン	2,000円
	MSXマガジン プログラムサービス'91年9月	MSXマガジン	2,000円
	MSXマガジン プログラムサービス'91年10月	MSXマガジン	2,000円
	MSXマガジン プログラムサービス'91年11月	MSXマガジン	2,000円
	MSXマガジン プログラムサービス'91年12月	MSXマガジン	2,000円
	MSXマガジン プログラムサービス'92年1月	MSXマガジン	2,000円
	MSXマガジン プログラムサービス'92年2月	MSXマガジン	2,000円
	MSXマガジン プログラムサービス'92年3月	MSXマガジン	2,000円
	MSXマガジン プログラムサービス'92年4月	MSXマガジン	2,000円
	MSXマガジン プログラムサービス'92年5月	MSXマガジン	3,500円
	MSX SPRING	MSXマガジン	2,000円
	MSX 2 株式投資II	MSXマガジン	7,800円
	MSXディスク通信創刊号	MSXマガジン	3,000円
	MSXディスク通信90年11月	MSXマガジン	3,000円
	MSXディスク通信90年12月	MSXマガジン	3,000円
	MSXディスク通信91年1月	MSXマガジン	3,000円
	MSXディスク通信91年2月	MSXマガジン	3,000円
	MSXディスク通信91年3月	MSXマガジン	3,000円
	MSXディスク通信91年4月	MSXマガジン	3,000円
	○●MSXファンダムライブラリー8	MSX・FAN	2,800円
	○ 音知くんミュージックデータ集1	TAKERUソフト	2,500円
	音知くんミュージックデータ集2	TAKERUソフト	2,500円
か行	○ ガイアの紋章	NCS	2,900円
	カオスエンジェルズ	アスキー	4,800円
	○ 機動戦士ガンダム・プラスキット	ファミリーソフト	1,900円
	○ 機動戦士ガンダム・プラスキット付	ファミリーソフト	6,100円
	銀河英雄伝説	ボーステック	2,900円
	銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ集	ボーステック	2,900円
	QUIPPY(クイッピー)	MSXマガジン	2,000円
	クリムゾンII	クリスタルソフト	7,200円
さ行	シミュレーションだよ全員集合!	MSXマガジン	2,000円
	●Simple ASM	コーラル	5,000円
	○ スーパー上海ドラゴンズアイ	ホット・ビィ	6,200円
	○ スーパー大戦略・マップ集2	マイクロキャビン	3,500円
	すごハ	MSXマガジン	3,600円
	聖戦士ダンバイン(上)	ファミリーソフト	3,500円
	聖戦士ダンバイン(下)	ファミリーソフト	3,500円
	○ 戦国ソーサリアン	TAKERUソフト	4,800円
	○ ソーサリアン ☞⇨注1	TAKERUソフト	6,800円
た行	Dante(ダンテ)	MSXマガジン	4,500円
	○ Dante2(ダンテ2)	MSXマガジン	5,600円
	Dante 優秀作品「CROSS KINGDOM」	MSXマガジン	2,000円
	Dante 優秀作品「TRANCHE-LARD」	MSXマガジン	2,000円
	Twinkle Star	MSXマガジン	2,000円
	○ T&EマガジンディスクSP	T&Eソフト	2,500円
	○ T&EマガジンディスクSP2	T&Eソフト	2,600円
た行	ディスクステーション創刊準備号	コンパイル	1,000円
	ディスクステーション創刊号	コンパイル	1,900円
	ディスクステーション2号	コンパイル	1,900円
	ディスクステーション3号	コンパイル	2,000円
	ディスクステーション4号	コンパイル	2,000円
	ディスクステーション5号	コンパイル	2,000円
	ディスクステーション6号	コンパイル	2,000円
	ディスクステーション7号	コンパイル	2,000円
	ディスクステーション春号	コンパイル	3,500円
	ディスクステーション初夏号	コンパイル	3,000円
	ディスクステーション夏休み号	コンパイル	3,500円
	ディスクステーション秋号	コンパイル	3,500円
	ディスクステーションクリスマス号	コンパイル	3,500円
	ディスクステーション90年1月号	コンパイル	2,500円
	ディスクステーション90年2月号	コンパイル	2,000円
	ディスクステーション90年3月号	コンパイル	2,000円
	ディスクステーション90年9月号	コンパイル	2,000円
	ディスクステーション90年10月号	コンパイル	2,000円
	ディスクステーション90年11月号	コンパイル	2,000円
	Devil Hunter	MSXマガジン	2,000円
	○ 天九牌Special　桃源の宴	スタジオパンサー	3,600円
	○ 天九牌Special　桃源の宴2	スタジオパンサー	3,600円
	○ ときめきSESiL	インターリンク	4,500円
	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	日本ファルコム	5,800円
な	★2021SNOOKY//	アトリエ　タカ	4,000円
は行	○ パラメデス	ホット・ビィ	2,900円
	○ HALゲームコレクション#1	HAL研究所	3,800円
	○ HALゲームコレクション#2	HAL研究所	3,800円
	○ パワフルまあじゃん2 データ集雅子組☞⇨注2	デービーソフト	2,600円
	ピーチアップ創刊号	もものきはうす	3,500円
	ピーチアップ5	もものきはうす	3,500円
	ピーチアップ6	もものきはうす	3,500円
	○ ピラミッドソーサリアン	TAKERUソフト	3,500円
	ファンタジーII	ボーステック	2,900円
	ファンタジーIII	ボーステック	2,900円
	BLOCK IN	MSXマガジン	2,000円
ま行	○ 麻雀狂時代SP.partII	マイクロネット	2,900円
	魔導師ラルバ	コンパイル	3,000円
	魔導物語1－2－3	コンパイル	6,200円
	○ MUSICエディター・音知くん	ウインキーソフト	4,900円
や行	○ 野球道	日本クリエイト	2,900円
	○ 野球道II ☞⇨注1	日本クリエイト	8,000円
	○ 野球道IIデータブック'91 ☞⇨注1	日本クリエイト	2,500円
	吉田工務店	MSXマガジン	3,600円
	◑吉田コンツェルン	MSXマガジン	4,500円
ら行	○ ライトニングバッカス	NCS	2,900円
	●ラドラの伝説	MSXマガジン	2,000円
	ランダーの冒険III	コンパイル	6,000円
	○ リップスティックアドベンチャー	フェアリーテール	6,800円
	○ リップスティックアドベンチャーII	フェアリーテール	3,500円
	ルーンマスターII	コンパイル	3,000円
	○●LASER FIGHT	LOG IN	2,000円

※注1……松下(FS4600／4700／5500シリーズ)、東芝、ヤマハ、キヤノン、ビクターほか、一部機種では動きません。詳しくはTAKERU事務局まで問い合わせてください(TAKERU事務局＝☎052-824-2493)。
※注2……正式タイトルは、『今夜も朝までパワフルまあじゃん2　データ集　雅子ちゃん組』です。また、表中の記号はそれぞれつぎの意味です⇨★印はターボR専用、●印はMSX1から対応、◑印はMSX2＋以降に対応、○印はTAKERUオリジナルソフト。赤い色のソフトは値下げしたものです。

【追加情報】同人ソフトがいよいよTAKERUに登場。これは『タイマーボール』という玉転がし(!?)ゲームで、アスキャットという同人サークルが開発したもの。価格はなんと500円で、すでにTAKERUに登録されているぞ。

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック！

ゆっくり静かに開発がすすんでいる『ブライ下巻完結編』のオープニングが、いよいよ完成。今月は、その最新画面を紹介していく。あと、『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』の発売をひかえる光栄に行き、現在のMSXに対する考えやこれからのことを聞いてきた。

ブライ下巻完結編

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

■ブラザー工業
■☎052-824-2493
■10月下旬発売予定

媒体	2DD×6 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円、6,800円

パッケージ版は8,800円、TAKERU版は6,800円。要漢字ROM

美しいグラフィックがバンバンあがってきた！

大きな動きこそないが、着々と開発がすすんでいる『ブライ下巻完結編』。毎月、オープニングのグラフィックをちょっとずつ、それも出し惜しみするように紹介してきたのだが、ここにきてようやく、そのオープニング部分が完成した。すでに掲載済みの絵もあるので、あまり新鮮ではないかもしれないけど、オープニングストーリーとともにその一部を載せてみた。

⇧付録ディスクには、このクークのグラフィックが入っているのだ

あと、各章ごとのビジュアルと、それぞれのかんたんな内容も、あわせて紹介しておくのでチェックしてもらいたい。

さて、今回はちょっとしたニュースがある。パッケージ版にオマケとして付くグッズが決定したのだ。それは、なんと「ブライ特製トランプ」。この話を聞いて、荒木伸吾ファンの編集部員かずちょは、目をうるうるさせながら「あたしもほしい♡」と、のたうちまわっていた。これは、ブラザー工業とリバーヒルソフ

アレック&クークの章

アレックはクークに「冥府転道の術」を教えようと必死だ。この術はクークの実の祖父ハッサムの最高の術なのだ

オープニングをチラリ紹介!!

『ブライ下巻完結編』は前作『～上巻』で登場しなかったキャラが何人か登場する。今回の下巻でカギをにぎる「邪鬼丸」がオープニングでその姿を現す。彼が何をかくそうハヤテの父親なのだ。人間の女性である沙羅と邪鬼丸のあいだに生まれたハヤテ。その沙羅が死に、知らせを聞いた邪鬼丸はいても立ってもいられなくなり、ハヤテのもとへ行くといいだす。前鬼、後鬼が止めるのも聞かずに出ていってしまうのだった。一方そのころ、諸悪の根源ビドー・クレラントはまた新たな野望を抱いていた。今度のターゲットはなんと八玉の勇士のひとり、幻左京なのである。知ってのとおり彼の正体は天界十六神の1人、竜神である。またしても神を殺してブライを開かせようとしているのだった。

⇧正面にデンと腰掛けているえらそうなヤツが邪鬼丸だ

⇦下界に降りるといってきかない邪鬼丸を説得する後鬼

⇦おいしそうに酒をかっくらう後鬼。ここでは手の動きと、アゴからノドへしたたる酒がアニメーションする

こちらは8月下旬発売予定の学園モノ

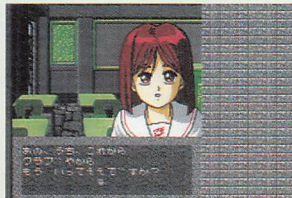
龍の花園

■ファミリーソフト
■☎03-3924-5435
■8月下旬発売予定

媒体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機種	ディスク
価格	7,800円
ターボRの高速モードに対応	

ファミリーソフトといえば、『機動戦士ガンダム』や『聖戦士ダンバイン』、他機種では『宇宙海賊キャプテンハーロック』まで手がけている、どちらかといえばアニメよりのソフトハウスだ。まあ、むかし『韋駄天いかせ男』なんていうのも出していたけど今度の新作は学園を舞台にしたAVGである。

プレイヤー扮する隆一が、突然消息を絶ってしまった幼なじみの女の子、京香を捜しに出るというのが大まかなゲームの流れだ。京香の残していったのは「龍の花園へ……」というメモだけ。これだけで彼女のいどころがわかるのだろうか？

このゲーム、画面上にあるアイコンを選んですすめていくのだが、校内ではキャラをカーソルで移動させるようになっている。他機種からの移植が多いなか、MSX版オンリーというのはすごくうれしい。発売は、8月下旬ごろの予定だ。ドキドキ。

↑校内で女生徒と出会ったところ。完成版では右側にアイコンが表示される予定だ

←なんか、いいムードのお2人さん。だけどこの後、京香は失踪してしまう

ゴンザ&マイマイの章

八玉の勇士の名声だけでは食っていけない。貧乏なプロット兄弟はアルバイトを探して歩き回るのだが……

左京&ナインテールの章

「かえで」の墓を見守る左京の前に水獣将バルバラが現れ、凍結行を得るためにナインテールの子供を誘拐する

ハヤテ&リリアンの章

ハヤテはリリアンという娘を捜して旅をしている。リリアンがリサという偽名を使っているのに気づくのはいつか

ロマール&バージルの章

故郷に帰り平穏な生活を送っているところへ従兄の行方がわかる。さっそく、従兄のところへ行くのだが……

トの話し合いで決まったことだそうで、MSX版ならではの楽しみがまたひとつ増えたわけだ。そのかわり他機種にはあった、ブライのロゴステッカーは付かないかもしれないそうだ(まだわからないけど)。

気になる発売日のほうは、トランプ付きのパッケージ版が10月下旬ごろで価格は8,800円。その1か月後にTAKERU版が6,800円で出る予定だ。次号では、もうすこしくわしく報告できると思うのでお楽しみに。

●ブラザー工業・荒川さんのおことば

ついにオマケが決まりました。それは、オリジナルトランプ！ どんなのにしようかナ〜。裏面は、やはりロゴかな？ Kが左京で、Qがリリアン、Jがハヤテ……。いやいや、いっそキャラクタはすべて使って……などなど、デザインはこれからですので、みんなのアイデアも聞きたいな。ご意見、案などぜひぜひ送ってくださいネ！

→下界に降りていく邪鬼丸。男泣きする姿がとても印象的

←またまたこいつが良からぬ野望を抱いたために争いが始まるのだ……

←勝手なことをいう邪鬼丸をよく理解している前鬼

→沙羅が死んだことを聞いて、おどろきを隠せない邪鬼丸のアップ

→2人の説得にも応じずに出ていってしまう邪鬼丸

動向の気になる光栄に直撃取材を敢行！

光栄はどうなるのか

『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』の発売をひかえる光栄に行き、MSXに対する考えや、『三国志III』移植問題などを聞いてきた。　（6月30日、光栄本社にて）

MSXは魅力ある機械だと思ってますし、『元朝秘史』の動向によっては次回作も……

光栄の本社は横浜市は港北区にある。去年の6月に完成したばかりという本社ビルはまだピカピカで、東急東横線の日吉駅から徒歩5分のところに誇らしげに建っていた。

我々取材班が通されたのは、「光栄の精神　創造と貢献」と書かれたプレートが光る会議室。ここで、おなじみの高津さんに話を聞いたのだった。

そもそも、今回光栄に行こうと思ったのは、新作の『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』の開発状況を聞きたかったからである。しかし、実際にはまだMSX版の開発にはかかっておらず（この時点では、まだPC－88版を開発している最中のため）、当初の目的は断念。そのかわりといってはなんだが、MSXに対する光栄の考えなどを聞いてみたので、その一部を紹介しよう。光栄はMSXをどう考えているのか？　そのへんのところから話してもらった。

「正直なところ、いま8ビット機というのはつらいですね。これはMSXにかぎらず、PC－88にも共通していえることですが。たしかにユーザーからの要望は多いんですけど、開発コストなどの問題を考えますと、ゴーサインがかかりにくい状況なんです。幸いMSXは、本数的に出ますんで助かる部分はあるんですけど……」

と、申しわけなさそうに高津さんは口を開いた。

はっきりいって、いまのユーザーはバカじゃない。そんなお家の事情もわかったうえで、光栄に期待し、ラブコールを送っているのである。ここにきて『三国志III』や『太閤立志伝』など、光栄の新作はすべてPC－98から。それにくわえ、メガドライブ、スーパーファミコンにも進出。そして今年の10月にはPCエンジンにも参入するという。パソコンのSLGで一時代を築いた光栄も、やはりゲーム専用機関係に力を入れつつあるようだ。これではMSXへの移植は難しくなるいっぽうである。

「MSXへの移植には、特殊な技術が必要となる部分もあり、プログラマやCGデザイナーといった人材を育成することも大切になってきます。そのあたりも、大きな課題になっているんですよね。はじめから技術を持っていればねェ……。Mファンのプログラムコンテストで大賞を獲得すると、特別にウチの面接を受けられる、なんてどうでしょうかねェ（笑）」

高津さんの口から、冗談とも本音ともとれる発言が飛び出した。『元朝秘史』は発売されるから安心だが、移植希望の高い『三国志III』もなんとか移植してもらいたいのだが……。

「べつにウチはMSXをやめると決めたわけではないです。たしかに『三国志III』の予定はいまのところないですが、ウチの場合、突然発売が決まることが多いですし、なんともいえないというのが本音ですね。『元朝秘史』の動向によっては、つぎの作品の可能性も出てきますし、MSXはまだまだ魅力のある機械だとも思ってますしね」

高津さんは、こうしめくくった。すべは、『元朝秘史』が出てからってことのようだ。

読者のみんなには、もうおなじみのデザイン部の高津さん。いつもお世話になっているのだ

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

MSX版の発売は11月で、価格は 9,800円（ディスク）。ROM版は価格未定。画面は98版

三国志III

本誌「いーしょーくー情報」では、147票で移植希望単独トップだが……。画面は98版

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール
MSX 新作発売予定表

記号の意味⇨無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDI は MIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は7月17日現在のものです!

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
8月	7日	夢二・浅草綺譚(D)/フェアリーテール/7,800円
	下旬	シムシティー(D)/イマジニア/価格未定
	下旬	◉龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円♪
9月	8日	◉MSX・FAN10月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	上旬	サウルスランチMIDI♯3(D)/ビッツー/3,400円 MIDI
	上旬	μ・NOTE Jr. (D)/ビッツー/19,800円 MIDI
	29日	◉ほほ梅麿のCG描き方入門(本+D)/徳間書店/価格未定(税込)
	下旬	マイ・アイズ(D)/バーディーソフト/7,800円
	下旬	★MIDIカラ(D)/ビッツー/9,800円 MIDI

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
10月	8日	◉MSX・FAN11月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	下旬	ブライ下巻完結編(D:パッケージ版)/ブラザー工業/8,800円♪
	?	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/12,800円♪
11月以降と発売日未定		火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
		ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定♪
		◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D)/光栄/9,800円♪
		◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R)/光栄/価格未定♪
		◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D:サウンドウェア付き)/光栄/12,200円♪
		◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R:サウンドウェア付き)/光栄/価格未定♪
		◉麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円♪
		倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
		●ワンダーボーイII　モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
		ブライ下巻完結編(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/6,800円♪
		◉タイトル未定(D)/マイクロキャビン/価格未定♪
		3Dプール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		プロの碁パート5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
		◉キャンペーン版大戦略II・かすたまキット(仮題)(D)/マイクロキャビン/価格未定 ※このソフトは、ユニットエディタとマップ集がいっしょになったものです。(要・キャンペーン版大戦略II本体)。

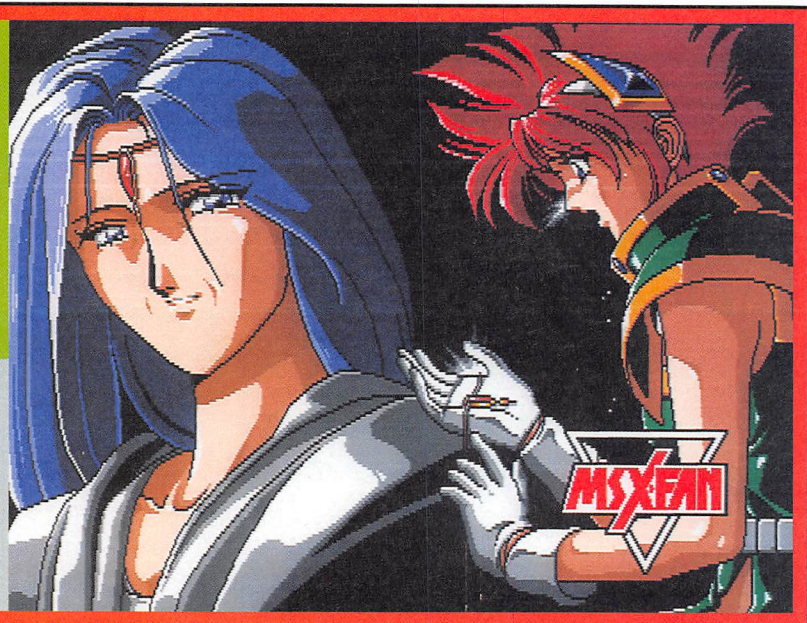
★マイクロキャビン新作情報 しめきり直前にとびこんできた情報によると、マイクロキャビンが秋に新作を発売することが決定した。7月30日に行われた発表会の模様など、詳細は来月号で発表するのでお楽しみに!

付録ディスク いいたい放題

★付録ディスクが付くようになって、毎月Mファンの発売日が楽しみになりました。（神奈川県／北岸忠・20歳）★全体的に操作性がよくなって、軽快な印象をうける。これで、正式にマウスをサポートすればさらに操作性が向上すると思うので、私としてはフルマウスオペレーションを望みたい。（宮城県／庄子達彦・18歳）★圧縮してまでディスクにいっぱい収録してもらっているというのに、それを使うがわとしては使い切っていないのがもうしわけない。「すぺしゃる」などはよく見るんですけど……。（愛媛県／大西裕司・20歳）★スーパー付録ディスクが思っていたよりよかった。ただ、値段がちょっと高い。（富山県／吉田勇人・20歳）

スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー

ロッシュが残した言葉がシニリアの気持ちを重くする……。シニリアの両親が生きていることはわかった。しかし、ある邪悪な組織によって捕らえられている、というよりも利用されているのだという。そして、世界中でおこなわれている戦争は、大小問わずすべてこの組織による陰謀だったということも明らかにされた。シニリアは考えてみたが何も答えは出てこない。おや？　ロッシュの手を開いてみると、そこには母の愛用していたアクセサリーがあった。なぜここに……、謎は深まる。

付録ディスクで遊ぶまえに

おまちかねの「すぺしゃる」には、読者のみんなからのリクエストが多かった『キャンペーン版大戦略IIユニットエディタ』を収録しました。もちろん、このユニットエディタは付録ディスクに収録するためにマイクロキャビンさんに作成していただいたものですので信頼性もバッチリ（死語）保証済です。それから、編集部で作成した『キャンペーン版大戦略II』の「マップデータ」も収録しました。このマップは、本誌の攻略記事のなかで使っているものです。ぜひ、友達と対戦プレイを楽しんでみてください。

ただ、残念なことに製品版の『キャンペーン版大戦略II』と、指定のグラフィックツールを持っていないと、どちらも使うことができないのです。もし、お金に余裕があれば、このさい購入してしまうのもいいかもしれないですね。

さて、今月の付録ディスクもいろいろと変更されました。とくに、解凍作業などのときの画面構成やメッセージがわかりやすくなったので、操作ミスも減るでしょう。基本操作は先月までといっしょです。くわしい操作方法はディスクのパッケージの裏面を参照してください。

スーパー付録ディスク　SEP. 1992 DISK #12			
媒　体	2DD ♪	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R	実質収録バイト数	1,676,568バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

←今月は、「View」のコーナーはお休み

マラルメによれば、神はディテールに宿る。そうかあなどと思いつつ、ディテールってなんだろうと煙っている人が好き。

■ファンダムGAMES

今月は正規採用14本＋のせちゃえの１本。こんなふうにいうと、まるで、のせちゃえの１本をのけものにしているようですが、そんなことはない。あたしと友だちとどっちが大事なの、ときかれても即答できないのとおなじで、みんなたいせつなファンダムの採用作品なんです。

⇒遊び方などは31ページから

■ファンダム・サンプル

売れ行き好調の『Simple ASM』の体験版を先月よりエディタ・アセンブラのみ再録。

⇒関連記事は52ページから

■アルゴリズム甲子園

アル甲3の、「使えないサンプル」を収録。

⇒詳しくは50ページ

■オマケ

オマケはありません。

『THINFAT』と『Fighting Heroes』で遊ぶには

今月の正規採用14本中、『THINFAT』と『Fighting Heroes』は、別に、DSKF（右ページ参照。参照が多くてすみません）が225以上のディスクを用意して、小メニューで２つのどちらかを選び（どちらか一方を１回だけやれば、２本とも遊べるようになります）、スペースキーを押してください。あとは画面のメッセージに従ってください（右ページ下のコラム参照。参照ばかりでほんとにすみません）。

複写・解凍作業が終わったら、２本のゲームの選択画面から始まります（１か２を入力）。ターボRの場合は自動的に標準モードに切り換わります。以後、このディスクを入れてリセットすればおなじ画面から始まります。

■付録ディスク制作スタッフ　SYSTEM PROGRAMMER＝上岡啓二（UKP）／TITLE CG DESIGNER＝木村明広（ライトスタッフ）／MAIN MENU CG DESIGNER＝Orc／TITLE BGM COMPOSER＝みそねこーP／DISK MAKER＝化成バーベイタム（株）／SPECIAL THANKS TO イマジニア＋コーラル＋リバーヒルソフト＋ビッツー＋フェアリーテール＋マイクロキャビン＋松下電器産業

AVフォーラム

今月の規定部門を見れば、これから見に行く映画が100倍おもしろくなる!?

画面切り換えのテクニックでいちばん気になるのが、元絵の作成時間。これが長すぎたりすると見ているほうが、イライラしてしまう。しかし、待ったかいがあったこそ、清志郎作の『サル』みたいないい作品が見られるのだし、なんともいいがたい。

秘書のわたし(ちえ熱)が選ぶ今月の1本は岩浪弘クンの『立つ鳥跡を濁さず』。これぞシンプル。

⇒選評は24ページ

FM音楽館

うきうきモノ、にやにやモノ、どっかーんモノ、いろいろ楽しいオリジナル特集。

小メニューで1曲選ぶとCTRL+STOPするまで止まりません。で、その次にほかの曲を聴くときは、BASIC上でそのファイルをロードしてRUNするか、リセットしてください。SHIFT+F4を押して小メニューにもどると、以後、正常な動作をしなくなります。次の号ではなんとか改善しますのでしばしのご猶予を。

⇒楽評は28ページから

付録ディスク 解凍コラム『DSKFとは?』

あるディスクの残り容量を調べるのは、じつにかんたんです。

BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、

PRINT　DSKF(Ø)

と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、

713

などと数字を表示します。この数字は、残り容量を「Kバイト」単位で表しているのです。この例の「713」の場合は、713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。ちなみに、713Kバイトとは2DDのフォーマット直後の残り容量です。

さて、今月から、複写・解凍プログラムのメッセージに「DSKFが×××以上の〜」という部分が出てきます。このDSKFとは、もちろん、いま紹介した、ディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択するまえに、この方法で、ユーザーディスクの残り容量(DSKFの値)をはかっておくようにしましょう。ちなみにDSKFとはDiSK Freeの略です。覚えやすいですね。

```
PRINT DSKF(0)
 566
Ok
```

↑こんなふうにディスクの残り容量がわかる

『CGコンテスト』『パソ通天国』『ファンダム(D部門)』は解凍作業が必要です

パソ天以外の解凍作業は2DDフォーマットされたディスクを用意し、メッセージに従ってディスクを入れかえていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。

また、解凍作業をファイルの複写までで中断して、あとで解凍だけをすることもできます。画面に**「つぎにファイルの解凍に移ります」**というメッセージが表示されたらファイルの複写が終わったということなので、ここで中断できます。解凍を再開するときは、複写が終わったディスクをAドライブに入れてリセットボタンを押すか、電源を新たに入れ直してください。すると、画面に**A>**と表示されます。CGコンテストでは、**A>**に続けて**RUN−CG**と入力して**リターンキー**を押します。途中で**Extract?[Y/N]**と聞いてくるので**Yキー**を押すと、解凍が再開されます。

ファンダムD部門の場合は、同様に**A>**に続けて、**RUN−FD9**と入力し、以下同様に進めてください。

```
CGコンテストの
実行用のディスクを作成します
DSKFが458以上のディスクが必要です

まず、あなたの用意したディスクをチェックします
```

現在している、またはこれからすることになる作業がここに表示される。作業に入るときはかならず確認すること。

```
このディスクは使えません
```

上の写真にもあるように、ここには作業ミスのときのメッセージが表示される。

```
用意したディスクをドライブAにセットして
スペースキーを押してください
大メニューにもどりたい場合は、
ESCキーでもどれます
※これ以降は直接もどることができません
```

ディスクを入れかえるなどの、作業を進めるためにすることが表示される。ここのメッセージに従って作業を進めよう。

↑今月から解凍作業中の画面が変更された。各項の説明は右のカコミを参照

解凍作業には2DDフォーマットされた新しいディスクが必要です

解凍作業には2DDフォーマットディスクが必要(複写先ディスク)です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用。決して付録ディスクを使用しないこと。①BASIC画面でcall formatと入力しリターンキーを押す。②Aのキーを押す。③2のキーを押す(4の場合あり)。④最後はどのキーでもいいから押す。⑤ディスクドライブが動き出す。⑥画面にOKと表示されれば2DDフォーマットディスクのできあがり。

```
Ok
call format
Drive name? (A,B)
```

↑call formatと打ちこみ、ディスクの入ったドライブを答える

```
1 - 1 side, double track
2 - 2 sides,double track

?
```

↑1は1DD、2は2DD。ここでは2のキーを押す

```
call format
Drive name? (A,B) a

1 - 1 side, double track
2 - 2 sides,double track

? 2
Strike a key when ready
```

↑最後はどのキーを押してもかまわない

```
1 - 1 side
2 - 2 sides
3 - 1 side, double track
4 - 2 sides,double track

?
```

↑フォーマットの方法が4種類も選ぶことのできる機種もある。このような機種の場合は2つめのメッセージには4と答える

```
1 - Single sided, 9 sectors
2 - Double sided, 9 sectors

?
```

↑2つめのメッセージがこのような場合は2を押す。ようするに、いちばん大きな数を選ぶようにすれば、それが2DDフォーマット

いいたい放題

★スーパー付録ディスクの大メニュー画面でコーナー数が多くなってしまったため、ルーシャオのCGが小さくなっちゃったのが少しさびしい。(山梨県/沢辺拓也・12歳)★スーパー付録ディスクは高速モード対応だけど、あまり速いという実感がないのはナゼ!?(千葉県/小関和紀・16歳)★現在、アメリカに住んでいます。通常は入手できないMSXのソフトですが、Mファンの付録ディスクで毎月いろいろなソフトを楽しめるとは思ってもいませんでした。定価が九八〇円になっても十分な価値があります。ちなみに、アメリカでMファンを買うと約14ドル(一八〇〇円)位するのです。(アメリカ/斉藤憲司・34歳)

〈8月号のフォロー〉8月号のAVフォーラムの付録ディスク収録作品『波』についてのフォローです。絵のデータファイル作成に1時間以上かかると29ページに書いてありますが、これはターボR高速モードの場合で、MSX2/2+の場合は10時間くらいかかります。説明不足で申し訳ありませんでした。

いいたい放題

★付録ディスクは解凍しないと見られないファイルがあって少し不便です。でもそのぶん内容が多くていいと思います。（福岡県／早尻芳和・20歳）★7月号の「すぺしゃる（キャンペーン版大戦略II・ミニ兵器データベース）」はすごかった。しかもMファンのために作られたものというのがうれしい。（京都府／西野高正・18歳）★生きている60%はMファンのためです。毎月の楽しみはMファンですが、とくに値段が高いとは思いません。本誌もおもしろいけど、ディスクはもっとおもしろいです。これからもず〜っと続けてください。（宮城県／大友康弘・14歳）★「オールディーズ」の回数を増やしてください。（神奈川県／江口和良・16歳）

今月は、『キャンペーン版大戦略II』ユーザー待望のユニットエディタと編集部作成のマップデータを収録したぞ。このユニットエディタを使いこなして、自分だけの「大戦略ワールド」を創造してみてくれ！

『キャンペーン版大戦略II』用ユニットエディタ

今回のユニットエディタは、『キャンペーン版大戦略II』で遊んでいて、「ラビのいないイスラエルなんてぇ……」とか、「イントルーダーの対艦攻撃力は低すぎるぅ！」とか、「第2次大戦のユニットがほしい！」などという不満をもった人のためのツールだ。

⬆ユニットエディタのタイトル画面

このツールをつかえば各ユニットのグラフィックやパラメータ、さらにミサイルなどのスプライトデータを好きなように改造することができる。

『キャンペーン版大戦略II』用ユニットエディタの制作者・村田耕治氏より

始めまして、新人の村田です。今回はこのエディタを約1か月で作ったわけですが、人手や時間に余裕がなかったために苦労しました。が、その甲斐もありなかなか良いものが出来ました。まあ、その苦労もこのエディタで作った超高性能無敵格安大戦艦がすべて晴らしてくれるでしょう。

ユニットエディタの基本事項

操作はすべてジョイスティックに対応しており、Aボタンはリターンキーとスペースキー。Bボタンは ESCキーと、大戦略とおなじ操作だ。あらたに作成したデータは、すべてシステムディスクに書きこむので、あとで説明するバックアップディスクをかならず作ること。それから、このユニットエディタのプログラムは、付録ディスクの容量の制約からなのか誤操作に対するチェックがほとんどないので、書きこむディスクがちゃんと「書きこみ可」になっていることを確認しておくこと。でないと無駄骨を折ることになるかも。特にシステムディスクに書きこむときは、細心の注意をはらうこと！　後悔先に立たず、なのだ。以降、ディスクの名称を以下のようにする。

⬆これがメインメニュー。何をする？

■システムディスク
キャンペーン版大戦略IIのシステムディスク。

■作業ディスク
データを作成するときに使う。各自で用意すること。

■バックアップディスク
システムディスクのユニットデータを保存する。ユニットエディタを使うまえに、これを作っておく必要がある。

■ツールディスク
ユニットエディタのはいっているディスク。つまりはこの付録ディスクのこと。

パラメータエディタを使ってみる

メインのエディット画面と、画面下のメニュー画面の2つにわかれており、Bボタンで操作を切りかえる。

■メニュー画面
メニュー画面では、上下キーで、パラメータを変更するユニットを選択する。また、左右キーでコマンド選択をおこなう。各コマンドの意味はつぎの通り。

・LIST　ユニットの一覧を表示し、パラメータの変更をしたいユニットを一発で呼びだす

001	ファントム2
002	ラファール
003	トムキャット
004	イーグル
005	F・ファルコン
006	MiG-21
007	MiG-23
008	MiG-29
009	MiG-31
010	Su-27
011	フォージャー
012	ミラージュ3
013	ミラージュF1
014	ミラージュ2000
015	タイガー2
016	クフィル
017	ドラケン
018	ビゲン
あと 58880 バイト	

⬆これがユニットの一覧表だ。ここからパラメータを変更するユニットを選択する

・UNDO　エディット画面で変更したパラメータを、変更前の状態にもどす

・QUIT　パラメータエディタを終了して、メインメニューにもどる

・SAVE　変更したパラメータを、ディスクにセーブする

■エディット画面
変更したい項目にカーソルを移動し、リターンキーで変更する。数値のばあいは、下で増加、上で減少し、リターンキーで決定する。

移動力や攻撃力、防御力を変えて楽しむだけでなく、敵首都を占領してしまう飛行機や、燃料が0になっても墜落しない飛行機、戦車を輸送する歩兵などというとんでもないユニットものもできる。そんなのがいて、ゲームがおもしろくなるかどうかは別問題だが……。

移動タイプが航空機とヘリのものは空港で、艦船のものは港で、その他は都市で、それぞれ生産と補給ができる。また、被補給が「あり」の航空ユニットは、VTOL機として扱われる。

『キャンペーン版大戦略II』のマニュアルにない、一部の見慣れないパラメータについてのみ解説していく。●せんりょう　占領の可／不可。●こうくう、しゃりょう、へいいん　航空機、車両、兵員の各ユニットでは、パラメータが「ゆそう」になっていれば「ひゆそう」になっているユニットを搭載し、輸送することができる。●ほきゅう　ほかの部隊への補給の可／不可（補給車と同じはたらきになる）。●ひほきゅう　補給可能なユニットから補給をうけることの可／不可。●ついらく　墜落（ついらく）のあり／なし。墜落がありのユニットは、毎ターン移動力の半分の燃料を消費していき、燃料が0になったら墜落する。●ぶそう　1〜4まで変更することで、すべての武器の性能を変更できる。1と2はパック1の、3と4はパック2の武器。武器の攻撃率で、Sは1回のみの命中判定。Dは地上部隊に対してのみ2回の命中判定をおこなう

【ユニットエディタを使う上での最重要注意事項】エディットするとシステムディスクに入っていた元のデータは失われてしまいます。したがって、かならず最初に、ユニットエディタの「ディスクコピー」で、システムディスクのバックアップを取っておかなくてはいけません。

グラフィックコンバータでデータを写す

このグラフィックコンバータを使いオリジナルユニットを作るには、『DD倶楽部』（T＆Eソフトより発売）と、2DDフォーマット済みの空きディスク（作業ディスク）が必要だ。グラフィックコンバータでは、システムディスクからのグラフィックデータの取り出しと、作成したグラフィックデータのシステムディスクへの書きこみを、マップキャラクタ、ディテール、戦闘時のアニメキャラの3つについておこなう。また、作業中「マップデータのよみこみちゅう（かきこみちゅう）」というメッセージが表示されているときはディスクの出し入れは厳禁。

■データの取り出し
「データを読みこむディスクを入れてAボタンを押してください」とメッセージが表示されたらシステムディスクを入れる。すると、

こんなふうにユニットデータを移して作業する

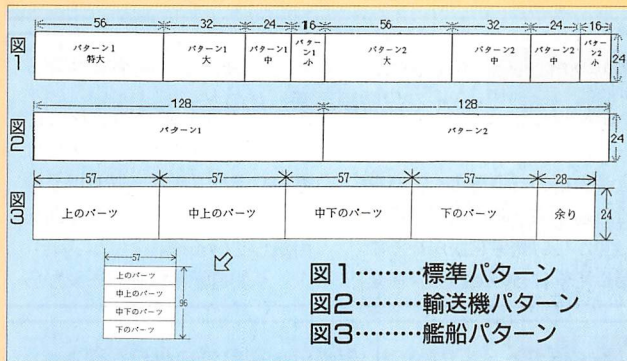
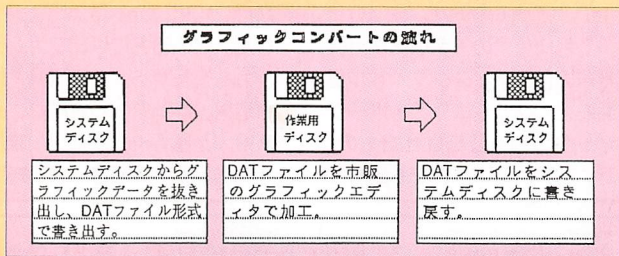
ユニットの一覧表が表示されるので十字キーとAボタンでデータを取り出すユニットを選択する。ただし、選択するユニットの数が多すぎるとメモリ数が足りなくなってしまい作業が出来なくなるので、ユニット一覧表の下の「残りメモリ数」に注意するように。メモリ数がオーバーしたら、キャンセルしたいユニットにカーソルをあわせてAボタンを押す。選択を終えたらBボタンを押して終了。これでユニットデータを読みこむので作業ディスクと入れかえて、各ユニットを、ディティール、アニメキャラ、マップキャラの3ファイルとしてセーブする。

■ユニットを描きかえる
これは、DD倶楽部のマニュアルを見ながら作業をすること。右下の、図1～図3の画面サイズに注意して作業をすれば問題なし。あとはがんばって描くだけだ。ただし、『キャンペーン版大戦略II』のプログラムの関係で、あまりこまかいグラフィックにすると、本来1ユニットのデータのために設定されているメモリエリアをオーバーしてしまい、ゲームが正常に作動しなくなる。こんなときは、ディティールグラフィックのバックなどを単純な絵に描きかえてやる必要がある。

■作成したデータを書き戻す
データを取り出すときとおなじ手順で、データを読みこむディスクとして作業ディスクを入れる。すると、ファイル一覧が表示されるので書き戻すファイルを選択してBボタンを押す。このときも下に表示される「残りメモリ数」がオーバーしないように注意すること。つぎに、「システムディスクを入れてください」というメッセージが表示されるので、システムディスクを入れる。すると、システムディスク内のユニット一覧表が表示されるので、どのユニットに書きこむかを決定すると、書き戻しがおこなわれる。元の内容は失われてしまうので十分注意すること。

グラフィックコンバートの流れ

システムディスク → 作業用ディスク → システムディスク

- システムディスクからグラフィックデータを抜き出し、DATファイル形式で書き出す。
- DATファイルを市販のグラフィックエディタで加工。
- DATファイルをシステムディスクに書き戻す。

ほかにもこんな機能があるぞ

■スプライトコンバータ
スプライトを作るにも、DD倶楽部と作業ディスクが必要だ。スプライトコンバータは、いささか使い方が面倒だ。まず、DD倶楽部のパターンエディタを使って、「16×16」の大きさのスプライトを作り作業ディスクにセーブする。そのあと、右のBASICプログラムを打ちこみ実行させ、DD倶楽部で作ったデータをスプライトコンバータで読みこめる形に変換する。そして、スプライトコンバータで作業ディスクのスプライトデータをシステムディスクに書きこむ。システムディスクからは、スプライトデータの読みこみはできない。マイクロキャビンさんの話では、このスプライトエディタはまだ未完成だそうで、ユニットコンテストで入賞した作品については、マイクロキャビンさんのほうで兵器にあったスプライトを作ってくれるそうだ。

■ディスクコピー
ここでは、システムディスク内のユニットのバックアップなどをおこなう。このコピー機能は、ほかのBASICのディスクなどのコピーにも使うことができる。当然、自作のデータが入ったシステムディスクやバックアップディスクのコピーもできるので、ユニットコンテストの応募にも使える。
　システムディスクの内容を元にもどしたいときは、バックアップディスクからコピーすればいい。

■MSX-DOS
ここを選ぶとDOSモードに入る。このエディタでは使うことはないが、DOSで作業したいときはここでおこなう。

```
10 PRINT"ｽﾌﾟﾗｲﾄﾊﾟﾀｰﾝｦﾖﾐｺﾐﾏｽ｡"
20 INPUT"ﾌｧｲﾙﾈｰﾑ",A$(0)
30 PRINT"ｽﾌﾟﾗｲﾄｶﾗｰｦﾖﾐｺﾐﾏｽ｡"
40 INPUT"ﾌｧｲﾙﾈｰﾑ",A$(1)
50 J(0)=960:J(1)=480
60 FOR I=0 TO 1
70 GOSUB 100
80 NEXT
90 END
100 MERGE A$(I)
110 OPEN A$(I) AS #1 LEN=1
120 FIELD #1,1 AS S$
130 FOR K=0 TO J(I)
140 READ D$
150 LSET S$,D$
160 PUT S$
170 NEXT
180 CLOSE #1
190 RETURN
```

★編集部作成のオリジナルマップで遊ぼう★

先月号と今月号のFAN・ATTACKの対戦プレイで使った「M−FAN BATTLE」、「ささやのぎゃくしゅう」と、使おうと思ったがボツになった「YAMA」の3枚が付録ディスクに入っている。友達を呼んで対戦をやるもよし、ひとりで遊ぶもよし、これで遊べば記事が10倍おもしろくなる（かな？）。

8月号で使用。4か国に改造するのもいいかもしれない
「広すぎて勝負がつかない」という理由でボツ
今月号で使用。対コンピュータなら楽勝のマップだ

いいたい放題

★7月号の付録ディスクの内容はすごい。本格派のグラフィックツールが2つも入っている。この値段でこの内容だったら、来月号も期待大！（東京都／多田和生・18歳）★付録ディスクの解凍がオートになったのはいいのですが、そうなると逆にもの足りない感じがするのは私だけでしょうか？　あまりにあっけないので、ありがた味がないというか……。（埼玉県／桜井伸之・28歳）★「オールディーズ」に推薦するソフトというのを、アンケートに入れてください。（神奈川県／清水茂孝・15歳）★付録ディスクに、プログラムに役立つようなツール類をもっとたくさん入れてほしい。（香川県／内海圭一郎・17歳）

「ユニットエディタコンテスト」については、11ページを参照してください。

付録ディスク いいたい放題

★スーパー付録ディスクの「B:」のコーナーに音楽(BGM)があるといいなあ。(長野県/福永晃二・15歳)★最初は2か月に一回ぐらいがいいと思っていた付録ディスクが、今では毎月楽しみになってしまった。これからもがんばってください。(神奈川県/松倉徹・19歳)★付録ディスクがとても気に入った。(埼玉県/井上晃・17歳)★毎月、付録ディスクありがとうございます。がんばって続けてください。(宮城県/相沢大輔・18歳)★7月号の付録ディスクは、いつにも増して素晴らしかった。(山梨県/坂井洋平・16歳)★付録ディスクはとてもおもしろい。でも、ターボR専用のプログラムが使えないのはくやしい。(宮崎県/堀之内耕太・15歳)

今回は3本の新作の生グラフィックを拝めちゃう豪華版だぼよよ〜ん!!

たいへんながらくおまたせ、のこのコーナー。ひさしぶりに新作グラフィックの登場だ。
今回のラインナップは、巻頭ATTACK初登場の『シムシティー』と、オープニングが完成した『ブライ下巻完結編』に、フェアリーテールのホラーAVG『デッド・オブ・ザ・ブレイン』の3本。『デッド・オブ・ザ・ブレイン』は、もう発売中のゲームだけど、脳ミソぶちゅぶちゅの絵があまりにもすばらしいので特別に入れちゃったのだ。やっぱり、なにごとも生がいちばん気持ちよくてうれしいもの。カミングスーンで「えくすたしぃ〜」してくれ!!

↑『シムシティー』の最新画面も拝めるぞん

『紅の豚』CGコンテストの大賞作品も収録したぞよ。じっくりと鑑賞してたもれ。

今月も、イラスト部門、紙芝居部門から1作品ずつ収録したでおじゃる。もちろん、ぬりえコンテスト用教材CGもあるぞよ。それに加えて『紅の豚』CGコンテストから大賞作品も収録したでおじゃる。今月も解凍作業が必要ぞよ。117ページをよく読んで作業をしてたもれ。

⇨関連記事は102ページから

ビッツー作トビラCGのみの、ちょっと身軽な十字軍なのだった。

えーと、トビラCGしか入ってない。まだ、みんなからゲームの役立ちデータが送られてきてないのだ。やっぱり、さみしい感じがするなー。はやくたくさん送られてくるようにお祈りしとこっと。とにかく来月に期待して、今月はおとなしくしていようと思う十字軍だ。

⇨関連記事は22ページから

FM音源を気持ちよく鳴らすためのドライバーを2種類用意したのだ。

FM音源用のツールを用意して音楽特集の布陣を敷く、パソ天である。従来のBASICではむずかしい効果をかんたんに実現してくれるのだから、音楽プログラムを作っている人には魅力だろう。また、聴くほう専門、という人にもサンプル曲を用意しているぞ。

⇨関連記事は96ページから

いつもどおり、クイズの解答と当選発表だ。付録ディスクとあわせて楽しんでくれ。

7月情報号の答えは、「7月情報号の付録ディスクタイトル画面左上にいるシニリア・ポーウィックの顔を反転させたもの」だ。もち、シニリアでも正解とした。次の5名にはMファンテレカを進呈する。⇨宮城県・川村信男、静岡県・石井基樹、岐阜県・土屋寿美、京都府・椎勇人、広島県・栗栖佳子(敬称略)

CM-32L用のBASICプログラム「The Black Night」くりゃっかあ作です。

今回めでたく投稿作品を入れることができました。GTまたはST+μ・PACKユーザー用です。音楽ではないので、名付けてサウンドシアター。スーパーファミコンの『弟切草』の絵のないヤツだと思ってください。くりゃっかあのアイデアとヤル気に座ぶとんいちまーい!

⇨関連記事は92ページから

いつも眠くなるほどおなじことをくりかえしてきた当コーナーですが、ここへきて!

そういうわけで、大メニューのメッセージを見れば、このコーナーのすべてがわかるほど、わかりやすいコーナーなのですが……。どうも、これまで使っていたMSX-DOSは余計なものがくっついて太ったものらしく、今回からアスキーさんにいただいたMSX-DOS1、DOS2を入れています。

8月号の付録ディスクのアラさがし!?

はよ〜ん★

●いつも、これでカンペキだと思って付録ディスクを制作しているわけですが、いざMファンが発売されてみるといろいろと不都合な点がでてきてしまいます。特に多いのが、編集部にない機種を使用している読者の方々からの苦情ですね。8月号の付録ディスクにもこのような症状がでてしまうようで、さっそく質問の電話をいただきました。で、どんな機種を使用していると付録ディスクが誤動作(バグるともいう)しやすいのかといいますと、そのむかし、といってもほんの5〜6年前に発売されたMSX2でしょうか。このころは、(ちなみに、8月号はFS-4500で誤動作が確認されています。)各メーカーそれぞれに個性的なMSXを発売していたものでした。しかし、その個性的というのがクセモノで、本来なら完全互換のはずであるMSXの規格が、この個性をだそうとしたことによって微妙(この微妙というところがはがゆいのですが……)に完全互換ではなくなってしまったのです。ちょっと話がずれてしまったようですが、そういう理由で誤動作してしまうことがあるわけです。だからといってあきらめているわけではありません。なんとか古い機種を入手して、どんなMSXでも完全動作するように努力していますので、しばしお待ちください。

●8月号『アメリカン・サクセス』について、本誌119ページで「会話」のエディット方法を解説していますがまちがっていました。ごめんなさい。8月号では、「変更したい会話番号を選んでリターンキーを押すと、次に表情番号の変更になる。そして、ここでもう一度リターンキーを押すと文字の入力ができる」とありますが、正しくは、「カーソルの上下で、自分が変更しようと思う会話の内容にあった表情番号を選びリターンキーを押すと文字の入力ができるようになる」でした。

●「付録ディスク故障係」に付録ディスクを送ったまま数か月が過ぎてしまった……。このようなことがありましたら、もうしわけありませんが編集部までご連絡ください。現在、送り先不明の付録ディスクが3枚ほどあります。

ばいび〜ん★

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 ＋以降、★はターボＲ専用プログラムです。♪のついたソフトはMSX－MUSIC（FM音源）に対応。
※各コーナータイトルのⒶⒷⒸは、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
すぺしゃるⒶ	付録ディスクの使い方（P118～119）	エディタ＋ オリジナルマップ	キャンペーン版大戦略II・ユニットエディタ 編集部作成オリジナルマップ	SPECIAL .A UEDIT .COM D-UMA .DAT A-UMA .DAT S-UMA .DAT UE_TTL1 .DAP UE_TTL2 .DAP FONT1 .CHR SET-DSR .XB DSR .XBN	ユニットエディタとオリジナルマップのデータです。くわしくは118～119ページをご覧ください
COMING SOONⒸ	COMING SOON（P112～115）ほか	新作ソフトの開発中ＣＧ ほか	シムシティー デッド・オブ・ザ・ブレイン ブライ下巻完結編	SIM .XS5 BRAIN .XP7 BURAI .XP7	付録ディスクのために用意されたグラフィックデータです
ファンダム・GAMESⒶ	ファンダム（P31～72）	掲載プログラム	マウス大相撲 ●SQUASH OF A MAN ●バンジージャンプです。 らんでぃんぐ BEAM SHOT ●SLANT ●偽スライム ●MIDNIGHT FIGHT ●SWORD・BATTLE ●VAGUE CITY ●TERACO QUESTII S・S・T Fighting Heroes THINFAT 円周率暗記プログラム	OOZUMOU .FD9 SQUASH .FD9 BANJII .FD9 LANDING .FD9 BEAM .FD9 SLANT .FD9 SLIME .FD9 MIDNIGHT. FD9 SWORD .FD9 VAGUE .FD9 TERACO .FD9 TERACO .TUR S・S・T .FD9 RUN-FD9 .XB D-BUMON .LZH PAI-ANKI. FS9	BASICプログラムです TERACO QUESTIIで遊ぶには、TERACO.FD9とTERACO.TURの2つのファイルが必要です Fighting Heroes とTHINFATのファイルをコピー、解凍、実行するためのプログラムです
ファンダム・サンプルプログラムⒷ	新・マシン語の気持ち（P52）	エディタアセンブラ	体験版「Simple ASM」	SIMPLEAS. M SIMPLE .MCH	くわしくは52ページをご覧ください
アルゴリズム甲子園Ⓑ	アル甲3 （P50）	掲載プログラム	騎士巡歴問題	KNIGHT .AL9	BASICプログラムです
FM音楽館Ⓐ	FM音楽館（P73～76）	掲載プログラム	♪逃げろ!!－究極の追いかけっこ－ ♪カッパたちの舞踏会 ♪FIRE DORAGON ♪東風? ♪READY ♪BEAT－R	NIGERO/ .FM9 KAPPA .FM9 FIRE .FM9 TONGPOO .FM9 READY .FM9 BEAT-R .FM9	BASICプログラムです
AVフォーラムⒶ	ＡＶフォーラム（P24～25）	掲載プログラム	今月の1本 規定部門「映画」 自由部門	AV-SEP .AV9 AV-MAC .AV AV-LINE .AV GRP-1 .AV GRP-2 .AV	AVフォーラムを起動するためには、左の5つのファイルが必要です。BASICから起動する場合は、AV－SEP.AV9を実行すれば動きます
ほほ梅麿のCGコンテストⒶ	ほほ梅麿のＣＧコンテスト（P102～103）	掲載ＣＧ	イラスト部門 「太宰治」 紙芝居部門 「人類の旅」 紅の豚ＣＧコンテスト部門 「フィオの力作！」 ぬりえコンテスト用教材ＣＧ	RUN-CG .XB CG'09 .LZH	CG'09.LZHをコピーし、解凍し、実行するためのプログラムです。くわしくは、105、117ページをご覧ください
パソ通天国Ⓑ	パソ通天国（P96）	音楽関連のフリーウェア	ＯＰＬＬ driver ＭＧＳＤＲＶ ＭＧＳＤＭ ＭＧＳＥＬ ＵＧ８ ほか	PMEXT222. COM OPLL150 .LZH UG8 .PMA MGSDR235. PMA MGSDM201. PMA MGSEL226. PMA MGS-DATA. LZH	くわしくは96ページをご覧ください
ゲーム十字軍Ⓒ	ゲーム十字軍（P16～23）	ビッツーによる十字軍トビラＣＧ	――――	GAMEJ'09. XB GAMEJ'09. XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MIDIⒷ	MIDI三度笠（P92～95）	サウンドシアター	★The Black Night	BLACK-R .MID TYPE-M .XB	くわしくは、92ページからの「MIDI三度笠」をご覧ください
あてましょQⒸ	付録ディスクの使い方（P120）	ゲーム当てクイズ	――――	ATE-Q'09 .XB ATE-Q'09 .XP7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MSX－DOSⒶ	付録ディスクの使い方（P120）	MSX－DOS1、2の基本セット	ＭＳＸ－ＤＯＳ１ ＭＳＸ－ＤＯＳ２	MSXDOS .SYS COMMAND .COM MSXDOS2 .SYS COMMAND2. COM	MSX2/2＋用のMSX－DOS1セットと、MSX－DOS2セットが入っています。ターボRはおもにDOS2で、それ以外はDOS1で起動しています
B:Ⓒ	――――	編集後記	――――	B-CLN'09. C	付録ディスク用テキストファイルです

※拡張子に「ＬＺＨ」のつくものは、フリーウェアの「ＬＨＡ」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉川栄泰さんの制作したアーカイバ・ソフトです。

FAN・CLIP・

国際線で飛ぶMSXゲーム

全日空のシートテレビで人気の集中する「TVゲーム」の正体

画面はハメコミ合成だが、こんな感じ。ただし、いちばん人気があるのは「牌の魔術師」とか

各シートに1台。ゲーム用のパッドをよく見ると知る人ぞ知る、ソニー製のジョイターボだ

機内貸出用のゲームマニュアル。日本語と英語でくわしくていねいに書かれている

「ハメコミ合成」ということばはなんだか得体がしれない。どういうわけかかならずカタカナで書かれているし、現れる場所は決まって広告の隅で、しかも文字の大きさは小さい。いつごろから現れたことばかは知らないが、大辞林で調べてみたら載ってなかった。それはともかく、今回いちばん大きい写真はハメコミ合成である。

ほんとうは、多少写りが悪くても、この液晶テレビであの「激ペナ2」が遊ばれるところをリアルに撮影したかったのだが、

「それはちょっとむずかしいですね。なにしろ、空を飛んでいるときでないと使えない仕組みですから」(全日空営業本部宣伝販促部宣伝課「翼の王国」編集長・加福禎史さん)

空、というのは、ただの空ではなく、国際線の空である。全日空の国際線には、CLUB　ANAというビジネスクラス(エコノミークラスとファーストクラスの中間)があり、そこのシートに座ると(ファーストクラスでもいいのだけど)、これの本物が見られるらしい(ただし、今のところB747の最新鋭機のみ)。

これ、などと失礼な呼び方をしてしまったが、これは「シートテレビ」という、各シート備え付けの設備の1つである。5インチのバックライト液晶カラーテレビ、洋画・邦画3チャンネル、スポーツ1チャンネル、音楽・バラエティ1チャンネル、そしてゲームが7チャンネルもある！

で、そのゲームの「番組」を聞くとうれしくなる。

#1　クォース
#2　激突ペナントレース2
#3　牌の魔術師
#4　ロードファイター
#5　ビデオ・ハスラー
#6　KONAMI'S GOLF
#7　悪魔城ドラキュラ

いうまでもないが、ぜんぶコナミの、しかもMSX用ゲームである。

もしかしたら、このテレビのなかにぼくたちのMSXが入っているのでは……とだれだって思う。

じつは、テレビのなかではなく、2つの座席の中央部の脚に、2台ぶんのMSX2とゲーム用RAMが隠されている。機内のPCM用のチャンネルを使って、7つのゲームのプログラムを同時に1ビットずつ、いわば「放送」していて、各座席では好きなゲームのビットを拾ってRAMのなかにためこんでいくという仕組み。これはソニーが開発した世界に誇る新技術だが、「MSXという規格はきちんと標準化されていたので、新しいシステムに組みこみやすかった」(ソニーAVシステム事業部田川次長)そうだ。

ソフトのほうを担当したコナミさんにコメントを求めると「現在、世界を飛び回っているビジネスマンの方々の中には、昔これらのゲームに熱中された方もいらっしゃると思います。懐かしさや新たな感動が呼び起こされるのではないでしょうか」。

海外へ行くチャンスがあったら、CLUB　ANAで行きたい！

全日空・加福さん「ゲームは大好評。テレビゲームは初めてという方がニューヨークまでの12時間やりっぱなしというケースもありました」

写真・浜野忠夫

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋川尻淳史＋鴇田洋志＋福成雅英＋諸橋康一＋渡辺庸
ASSISTANT EDITORS
池田和代＋石橋憲吾＋奥成洋輔＋奥義之＋笹谷尚弘＋福田昌弘＋村山和幸＋山口直樹＋山田貞幸
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博一＋浜野忠夫＋鈴木伸一＋馬場俊輔
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
(有)あくせす＋(株)ワードボップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:(エーコロン)

◆「Mマガがムックになるそうだが、Mファンはガチャピンにでもなるのか」というのは7月号の「おはこん」に載った千葉・真実一郎のギャグだが、じつは、Mファンは1991年10月号からとっくにムック(MSX・FAN　MOOK)になっている◆Mファンが1年前にムックになった理由はただ1つ、ディスクの付録を付けるためだった。どういうわけか、「雑誌」は3.5インチのディスクを付録に付けてはいけないが、「ムック」ならいいことになっていたからだ◆1年たってシステムも内容もずいぶん変わった◆読者は……と思って去年の7月号と今年の7月号のアンケート調査結果を見比べてみたら「社会人」に分類される人が12.4パーセントから24.6パーセントに倍増し、年齢構成も1歳ずつ上にシフトしていた。一瞬どきりとしたが、おなじ読者が1つ歳をとっただけのことらしい。学校を卒業して社会人になってもMファンの愛読者でいてくれるなんて、きっとあなたはいい人だ。

AD★INDEX

ASCII

ひろがる魅力、MSX。

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイスMSXView1.21（エムエスエックス・ビュウ1.21）

MSXView 1.21

MSX turbo R専用

価格：9,800円（送料1,000円）

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス（GUI）です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除などもマウスで簡単に行うことができます。

■特長：●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単。●MSXViewからMSX-DOSのコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能。●スクリーンセーバー機能をサポート。●専用アプリケーションソフト／ViewTED、ViewDRAW、View PAINT、PageBOOKが付属。
■対応機種：Panasonic FS-A1ST

【ご注意】Panasonic FS-A1GT（松下電器産業株式会社製）には、「MSXView」が内蔵されています。

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア ViewCALC（ビュウ・カルク）

MSX ViewCALC

MSX turbo R専用

価格：14,800円（送料1,000円）

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能（理論値）。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数（sum、max、modなど）もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能。
■対応機種：MSX turbo R専用
※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ（MEM-768）

MSX 増設RAMカートリッジ（MEM-768）

価格：30,000円（送料1,000円）

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R
※MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。
また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス
MSX-SERIAL232（エムエスエックス・シリアル232）

MSX-SERIAL232

価格：20,000円（税込・送料サービス）

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R

高速で大容量のメディア（HD）をサポート
MSX HD Interface（エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス）

MSX HD Interface

価格：30,000円（送料サービス）

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカートリッジです。
MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応

▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。

【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部（電話03-3486-7114）までお願いいたします。

MSX、MSX2、MSX2+のスペックシート
MSX-Datapack（エムエスエックス・データパック）

MSX-Datapack

価格：12,000円（送料1,000円）

MSX-Datapackは、MSX2+までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

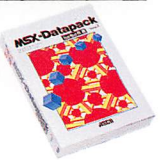
■内容：●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど　●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
■対応機種：MSX、MSX2、MSX2+
■メディア：3.5-2DD

MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版
（エムエスエックス・データパック・ターボアールバージョン）

MSX-Datapack turbo R版

価格：12,000円（送料1,000円）

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容：●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX-DOS2（コマンド、ファンクションなど）、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など　●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など
■対応機種：MSX turbo R　■メディア：3.5-2DD

高速・高機能通信ソフトMSX-TERM（エムエスエックス・ターム）

MSX-TERM

価格：12,800円（送料1,000円）

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R
■対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

■本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX-DOS2 TOOLS（エムエスエックス・ドス2 ツールズ）

MSX-DOS2 TOOLS

価格：14,800円（送料1,000円）

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。
※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-SBUG2（エムエスエックス・エスバグ2）

MSX-SBUG2

価格：19,800円（送料1,000円）

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-C Ver.1.2（エムエスエックス・シー バージョン1.2）

MSX-C Ver.1.2

価格：19,800円（送料1,000円）

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。
※MSX turbo Rでも動作可能

◆表示価格に、消費税は含まれておりません。◆MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。
◇詳しい資料をお送りいたします。下記宛ご請求ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京（03）3486-8080 大阪（06）397-8200 株式会社アスキー

Panasonic
これが16ビットのキメ技だ。
1 多彩な機能をカンタン操作。
GUIソフト、MSX View内蔵。
2 ゲームを高度に、スピーディーに。
大容量メインメモリ、512KB。
3 デジタルサウンドが楽しい。
MIDIインターフェイス搭載。
幻影都市
開発元：マイクロキャビン
A1 GT
PCM MIDI
Panasonic
MSX turbo R
MSX用マウス（別売）
FS-JM1-H
標準価格7,800円（税別）
ここまでできるMSX、A1GT新登場。
A1GT
MSX turbo R パソコン
FS-A1GT 標準価格 99,800円（税別）
▶16ビットCPU（R800）搭載▶MSX-DOS2を標準搭載▶S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付（DIN型映像・音声ケーブル付属）▶音声ガイド付ワープロ機能▶音声録再ができるデジトークツール▶電子手帳とデータ通信可能（別売通信セット使用）MSX turbo R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。●MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS®は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合せ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年令・職業（学校名）をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ワープロ事業部営業部MX係まで。
心を満たす先端技術 —— Human Electronics 松下電器産業株式会社
MSX・FAN 1992 SEPTEMBER 9月情報号
平成4年9月10日発行 第6巻第9号（通巻66号） 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231㈹
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627㈹
定価980円（本体951円）
T1062053120981 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—12